

HAVI TÉMÁNK: ÉLET AZ ÉLET UTÁN • TOCA 3 • FIFA STREET 2 • FIGHT NIGHT 3 • GENE TROOPERS • TALES OF LEGENDIA
GRANDIA 3 • DRAKENGARD 2 • PGR 3 • RIDGE RACER 6 • PERFECT DARK ZERO • SOCOM FIRETEAM BRAVO • RESIDENT EVIL DS


16+
www.pegi.info
BLACK
16+
EA
A BLACK™ ELVEZET A LEGTITKOSABB HADVISELÉS VILÁGÁBA: TÚL A HADSEREGEN,
TÚL A TÖRVÉNYEKEN, TÚL A KÖVETKEZMÉNYEKEN. KÜLDETÉSED: LEVADÁSZNI
MINDENKIT, AKIT MÁS NEM KÉPES MEGÁLLÍTANI. SEMMI SEM ÁLLHAT AZ UTADBA.


EA
ANGOLÓDJ RÁ A BLACK-RE. EZ A LEGLÁTVÁNYOSABB MACHO LÖVÖLDÖZÉS, AMIT VALAHA KÉSZÍTETTEK"
AL PLAYSTATION2 MAGAZINE
BOX
PlayStation 2
© 2006 Electronic Arts Inc. Minden jog fenntartva. Electronic Arts, EA, EA embléma és a BLACK az Electronic Arts Inc. (bejegyzett) védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. Minden jog fenntartva. Minden más védjegy a hozzá tartozó birtokos tulajdonát képezi. Az EA™ az Electronic Arts™ márkaneve. A „PlayStation" és a „PS" Family emblémák a Sony Computer Entertainment Inc. bejegyzett védjegyei. A Microsoft, Xbox és az Xbox emblémák a Microsoft Corporation (bejegyzett) védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy más országokban, használatuk a Microsoft engedélyével történik.
BLACK
www.black.ea.com
www.electronicarts.hu

TARTALOM



AKTuális 92

2006 MÁRCIUS – SPORTJÁTÉKOK, RPG-K ÉS AZ ELSŐ XBOX 360 JÁTÉKTESZTEK HÓNAPJA

Isten lássa a lelkem, én nem így terveztem, mosom kezeim; a sors, no meg a kiadók szeszélye folytán ebben a hónapban szinte semmi mást nem húztunk Fortuna asszony konzolos bőségszarújából, csak sportjátékokat meg RPG-ket. Nem baj, úgyis jön a tavasz, itt a kiváló alkalom a télen felszedett súlyfelesleg ledolgozására, aztán ha a virtuális tested kellőképen elfáradt, fáraszd le az agyadat is egy nagy kirándulással valamelyik frissen tesztelt szerepjáték világában.

Részemről ez a hónap az X360 stuffoké.

Teszteljük, ne teszteljük? Melyiket igen, melyiket nem? Melyik hány oldalt ér? Kinek adjam? Kérdések követelték a válaszokat.

Először is felhívnám mindenkinek a figyelmét, hogy ebben a pillanatban még nincs hivatalos magyarországi X360 képviselet. *Lesz, de még nincs.* Igaz, hogy a Microsoft magyar divíziója minden tőle telhetőt megtett, hogy segítsen minket (ezért utólag is nagyon kösz), de a hazai 360 start dátumáról, a várható csomagokról, kiszerelésekről, kiegészítő választékról, vagy a nyitócímekről még nincs információnk, ezért kénytelenek voltunk találomra kiválasztani az általunk leghíresebbeknek ítélt játékokat.

Másodszor, mivel köztudottan precíz gyerekek vagyunk, addig nem akartuk a tesztelést elkezdeni, amíg:

1 – Be nem szereztünk egy jó HDTV-t a nyilvánvaló vizuális különbségek megállapításához

2 – Nem találtunk valakit, aki HDTV közelébe tud jutni

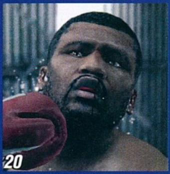
Mivel egyelőre sajnos egy szponzor sem jelentkezett, hogy fellőjön egy nagyfelbontású képernyőt a szerkesztőségbe (halló, kedves HDTV forgalmazók, ez egy felhívás akart lenni keringőre), kénytelenek voltunk a második opciót választani, és kieséses alapon Wilson májsztrót, az „576 gárdában HDTV-t egyedül testközelből ismerő" tesztelőt megkérni, hogy áldozzon életéből két hetet a stuffok hagyományos és nagyfelbontású rendszeren való megvizsgálására.

Körülnézek a polcon: minden e havi anyag letesztelve. Semmi nem maradt ki. Mission Completed (megint).

Végezetül szeretném megköszönni mindenkinek a fáradozását, aki megtisztelt minket a Csevegőbe szánt levelével. Nem titok: nagyon tetszik, ahogy elkaptátok a fonalat, és hosszú idő után újra marhára élvezem a Csevegő hegesztését. Téma van még dögivel, csak így tovább!

Martin

























Az 576 Konzol pontozási rendszere

1-2.5 pont	– Csak saját felelősségre. Mi szóltunk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
3-4.5 pont	– Ha éppen nem tudsz jobb dologra költeni, szerezd be, de ne várj tőle sokat.
5-5.5 pont	– Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kósza órára biztos leköt majd.
6-7.5 pont	– Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!
8-9.5 pont	– Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
10 pont	– Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!

ISSN 1417-9296

Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda RT
(Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató)
Főszerkesztő: Martin
Nyomdai előkészítés: Titz Renáta
Kiadja: Comgame Kft., 1042 Budapest, Árpád út 112. (Árpád Üzletház)
Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Lapterv: 576 Konzol Team
Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24.
Telefon: 06-1-369-26-86
Előfizethető: Comgame 576 Kft. 1329 Bp. Pf.: 24.
Website: www.576.hu

Szerkesztőségünkben a játékokat a LOGITECH hangrendszerein teszteljük.

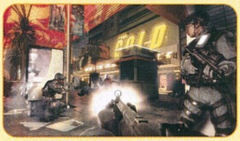
Címlap: Kameo Elements of Power (X360)






RAINBOW SIX: VEGAS (PS3, X360, PS2, XBOX)

A márciusi hírrovat első híre tulajdonképpen az utolsó: a cikk leadása előtt fél órával futottak be az első képek és információk az *Ubi Soft* kommandós sorozatának legújabb, most már a következő generációs konzolokat is megcélzó folytatásáról. A cím sok minden elárul: a Szivárvány Hatos ezúttal Las Vegas-ba látogat, ahol rossz bácsik tesznek rossz fát a tűzre – a sztoriról nem nyilatkozott az Ubi, a pletykák a szokásos „valahol valakik elrejtettek egy atombombát, és nagyon meg kéne találni" történetről szólnak. Lépjünk túl a kommandós-lövöldözős eposzok kliséin, és koncentráljunk inkább a játék grafikai oldalára. Mindenkit megkímélünk az epikus jelzőktől, képzeljetek ide belőlük úgy fél tucatot: a **Rainbow Six: Vegas** valami kegyetlenül jól néz ki. Köszönhető ez többek


között a jól megválasztott helyszínnek: az állandóan neonfényektől ragyogó Vegasban a fejlesztők nyugodt szívvel sütögethetik a látványos HDR effekteket, nem lógnak ki az összképből – mint sok más, a vakító fénymegoldásokat feleslegesen túlzásba vivő produktumnál. A Vegas tartalmi oldaláról sajna gyakorlatilag semmit nem tudunk, a friss ajtóközlemény csak annyit árul el, hogy az új Rainbow Six „következő és jelenlegi generációs konzolokra" jön, a platformokat külön nem nevesíti – mivel a hivatalos oldal a bejelentés előtt 360-ról számolt vissza, a X360 verzió biztosnak tűnik, és mivel többes számban beszél a nextgen platformokról, a PS3 is... Meddig kell rá várni? Nem sokáig: a Rainbow Six: Vegas az ígéretek szerint idén ősszel lesz kosárba pakolható, a játékot az Ubi Soft Montreal hegeszti nagy erőkkel.

STRANGLEHOLD (X360, PS3)

A *Midway* vadul gyűjti a mozilicenceket: ők készítik az idén debütáló Spyhunter mozifilm játékváltozatát (dupla csavar: a Spyhunter játékfeldolgozás, együtt készül a film és a játék), digitális formába öntik az új Vin Diesel projektet (The Wheelman: kopasz barátunk ezúttal profi sofőrként segít a bajbajutott barátnőn), és John Woo legendás Hardboiledét is ők gondolják tovább – ezúttal játékformában.

A **Stranlehold** a Harboiled direkt folytatása: a főszereplő ismét Tequila, a félelmet és könyörületet nem ismerő

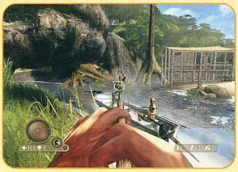



hongkongi zsaru – a karaktert eredetileg megformáló Chow Yun Fat fizimiskáját és hangját adja a játékhoz. A Midway az Unreal Engine 3 a célnak megfelelően módosított, Havok fizikai motorral kiegészített verzióját használja: brutálisan kidolgozott, végletekig rombolható pályákat ígérnek. A cél a masszív destrukció, a környezetedben minden ripityára lőhetsz, és atomjaira bonthatsz. A nagypályás rombolás nem csak látványcélokat szolgál, hanem komoly szerepet kap a játékmenetben is: a fedezékek szétlőhetők, a könnyű fán keresztül golyóbist repíthetsz a felborított asztal mögött lapuló ellenfeledbe.

A sztori Hong Kongban kezdődik, a város egy szeglete került lemodellezésre: utcák, bárok, a kikötő, az ott horgonyzó hajók jelentik a játékteret. A távol-keleti metropolisz azonban csak az első helyszín: a sztori csavarodik egyet, hősünk ex-nejét elrabolja az orosz maffia, Tequila pedig az Államokba (konkrétan Chicago-ba) látogat, hogy kiszabadítsa a foglyul ejtett asszonypajtást, és leszámoljon mindenkivel, aki felelőssé tehető az emberrablásért. Tequila a Harboiledben látott látványos módon vág rendet a rosszfiúk között: két pisztolyt használ egyszerre (kötelező!), és lassítva vetődik keresztül az ólomzáporon (szintén kötelező!). A látványosabb megoldásokat a játék új speciális mozdulatokkal jutalmazza, így a szokásos „oldalt vetődöm lassítva, és közben egymillió golyóbist pumpálok az ellenfél mellkasába" megmozdulásokon kívül, a John Woo filmekben látott egyéb extrém manőverek – lengedezés a csilláron, szörfözés a lépcsőkorláton – is végrehajthatóak lesznek. Lesznek járműves pályák is: hősünk autót, motorbicajt és motorcsónakot vezet. A multi móka sem marad ki a szórásból, egymás elleni móduszokra (pl: deathmatch) bizton számíthatunk, a kooperatív huncutkodáson még törik a fejüket a Midway-nél. Tervezett megjelenés: idén ősszel, Xbox 360-ra és Playstation 3-ra - utóbbi gyaníthatóan a gép amerikai premierjének környékén érkezik)

FAR CRY INSTINCTS: PREDATOR (X360, XBOX)

Rögtön javítjuk is magunkat: a hír nem csak a **Far Cry Insticts Predator**ról, hanem a **Far Cry Instincts: Next Chapter**ről, és ebből következően a **Far Instincts: Evolution**ről is szól. Sok cím ugye? Tegyünk gyorsan rendet köztük, ha már az Ubi Soft nem tudott! A Predator

tulajdonképpen két játék: a tavaly megjelent Instincts X360-as átírta, és a Next Chapter címen futó – az egyes számú Xbox-ra is megjelenő – folytatás, egybecsomagolva. Az Evolution szintén a folytatást takarja, azaz egyenlő Next Chapterrel – csak éppen Amerikában, ott ugyanis így fogják hívni. Minden világos? :-)

A Next Chapter egy évvel az első rész történései után játszódik: Kate, az első epizód női főhőse bajba kerül (gyilkossággal gyanúsítják), Jacknek pedig két ellenérdekelt csoport között lavírozva kell kihúznia a csávából. Az előzményekben megszerzett képességeink nem vesznek el – szükségünk is lesz rájuk, mert hasonlóan „felturbózott" ellenfelekkel fogunk megküzdeni. A képességarzenál új elemekkel bővül, és új fegyverekkel is találkozhatunk. Az első rész X360-as átdolgozása a kötelező grafikai tuningon kívül alaposan felgyúrt mesterséges intelligenciát kínál – a játék ennek köszönhetően egy fokkal nehezebb lesz X360-on, mint az első Dobozon volt. Újraírták a hálózati kódot (állítólag abszolút lagmentes élményt nyújt), új multi térképeket (összesen huszonnégy lesz belőlük) és új multi játékmódokat csaptak a többjátékos szekcióhoz. A térképszerkesztési opció is visszatér, ezúttal kezelhetőbb, barátságosabb formában. A Next Chapterel nem ér véget a sorozat, az Ubi további folytatásokat tervez – de azokat már csak nextgen vonalon. A folytatás / újrafeldolgozás kombó idén tavasszal támad.

WARPATH (XBOX)

A tavaly megjelent (...és minden szempontból a várakozásaink alatt teljesítő) *Pariah* után a *Digital Extremes / Groove Games* duó ismét nekifut a futurisztikus sajátszemszögű lövöldék műfajának – a **Warpath** elsősorban a multi csatározásokra vágyók igényeit elégíti majd ki. Három választható faj (a robotkinézetűek, az ufo-ki-




nézetűek, és „majdnem úgy nézünk ki, mint a robotok, de mégsem, mert tulajdonképpen emberek vagyunk"-kinézetűek) ugrik egymásnak, négyféle jármű, nyolcféle (fejleszthető) fegyver aktív segítségével. Multi játékmódból négyféle lesz: Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag, és Frontline Assault. A vizuális talpalávalót az Unreal technológia biztosítja (...nem a hármas verziószámú, hanem a felpiszkált kettes), a reálisan darabokra hulló tereptárgyakról és a látványosan orra bukó ellenfelekről pedig a Karma fizikai motor gondoskodik. Egyjátékos szekciót is kapunk, igaz, csak gyakorlásképpen: itt max. harminckét bot közreműködésével csiszolhatjuk a képességeinket, mielőtt fellépnénk a maximum. 16 játékost támogató online csatatérre. A Warpath idén tavasszal érkezik, konzolos fronton kizárólag Dobozra, a visszafogott amerikai árszabásból levonható következtetések alapján a budget kategóriában fog versenyezni. Olcsó játék, ronda játék? Rondának nem ronda, de a beharangozott játékmenetbeli finomságok valahogy nem keltettek bennünk forró vágyat a játék iránt – ezt már láttuk máskor, máshol.

RUSH (PSP)

A Midway idén ősszel PSP-re is átzavarja a tavaly év végén megjelent L.A. Rush-t. A PSP verzió egyelőre a rendkívül egyszerű Rush néven fut, és nagy vonalakban hasonlít a „nagygépes" elődre: az Angyalok Városában száguldozunk, a játék gerincét az ötven autót (köztük harminchat licencelt járgányt) felvonultató sztori-mód alkotja, a West Coast Customs (igen, ők szokták pimpolni a lepukkant gépeket az MTV-n) által felsorakoztatott vizuál / teljesítmény tuningokkal megfűszerezve. A PSP inkarnáció egyedi stunt / battle móduszokat is kap, előbbi értelemszerűen a látványos trükkökre helyezi a hangsúlyt (legin-











kább a DC-s San Francisco Rush 2049 hasonló opciójára fog hasonlítani), utóbbi pedig egy power-upokkal felpiszkált versenyfajta. A száguldást döngölős hip-hop / rock soundtrack teszi teljessé, benne Lil' Kim művésznő számos szerzeményével. Az első képek mindennek mondhatók, csak nem szépnek, egyedül talán az emberes látótávolság emeli ki a Midway játékát a PSP-s autóversenyek áradatából. Első blikkre tucatjáték – a második blikk alapján alkotott véleményünket október magasságában olvashatjátok.

TALES OF THE TEMPEST (NDS)

Miután a Namco tavaly handheld fronton elsősorban a PSP-re koncentrált, az idei kínálatukkal a másik népszerű zsebkonzolt is megcélozzák: a játékarzenáljuk tán legfényesebben ragyogó ékköve a **Tales of**



Tempest, azaz a kiadó számtalan inkatnációt megért RPG szériájának legújabb felvonása. A Tempest teljesen 3D-s megjelenítést használ, és az ígéretek szerint komplex városokkal / dungenökkel kápráztatja majd el a duálképernyős handheld tulajdonosait. A történet a J-RPG-k jól megszokott alappilléreire épít: a főhős egy tizenöt éves srác, Caius Qualls (a Namco valamiért fontosnak találja kiemelni, hogy a fiatalember 165 centi magas – most már azt is tudjuk…). Aki szépen csendben éldegél nevelőapjával Alewallah határvidékén, egy aprócska faluban. A falu egy nap egy Spot (komolyan ez a neve! :-) nevezetű szörnyeteg támadja meg, Caius nevelőapja összecsap vele, a küzdelem során pedig kiderül, pótpapi sem kifejezetten ember… hanem szintén (esetében: jó szándékú) szörnyella. Apuci lelepleződése után Caius papástul / legjobb barátostul menekülni kényszerül, és elhatározza, hogy megkeresi a valódi szüleit… Eddig a történet, a Nagy Szülőkutató Küldetést a korábbi részekben megszokott harcrendszer, és a sorozat legendás karakter-dizájnerének, Mutsumi Inomata-nak újbóli feltűnése (ismét ő ül a tervezői asztalnál) teszik teljessé. A szingli játékmód nagyjából negyven órás szórakozást kínál, és lesz multiplayer opció is – hogy pontosan milyen, arról még keményen hallgatnak a Namco-nál. A japán megjelenés épp most csúszott egy alaposat: a Tales of the Tempestnek eredetileg április közepén kellett volna a polcokra kerülnie a szigetországban, de nem fog ilyet tenni – az új megjelenési időpont június eleje. Amerikai / európai verzió? Ha minket kérdeztek, erősen valószínű…

AOU 2006

Február tizenhetedike, Makuhari Messe, Chiba prefektúra, Tokió: a Tokyo Game Show-nak is otthont adó épületben megnyitja kapuit az **AOU 2006**, azaz az *Arcade Operator's Union*, a japán játékgép gyártókat és forgalmazókat egyesítő szövetség évi rendes találkozója és seregszemléje. Az AOU videojáték-szempontból roppant érdekes esemény, de – a mi európai szemszögünkből – kevésbé kézzelfogható, mint egy nagy amerikai, vagy európai játék expo. Ellentétben a szépen csendben haldokló amerikai, és az igazán soha ki nem alakult európai árkád-kultúrával, Japánban még mindig bizsergető érzés belépni egy neonfényektől ragyogó játékterembe. Az elmúlt öt év innovatív, közönségbarát megoldásainak köszönhetően a japán árkádok a mai napig roppant népszerűek – és az idei AOU kínálatát elnézve egy jó darabig azok is maradnak. A lenti beszámolóban megpróbálunk vázlatos képet adni az expo történéseiről, annak tudatában persze, hogy a felsorolt játékok jelentős része soha nem lesz elérhető a magyar árkád-rajongó számára.











SEGA

A **SEGA** arzenál zászlóshajója egyértelműen a **Virtua Fighter 5** volt. Az AOU-ra kicipelt verzióban már játszható karakterként tűnt fel az eddig csak a trailerekben látott Eileen – a kishölgy Kouken stí-

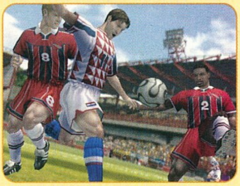


lusban küzd, a kínai gyökerekkel rendelkező harcművészeti ág a majmok mozgását mímeli. A grafikát dicsértük már korábban, és most újból megtesszük: a VF5 gyönyörű, megkockáztatjuk, hogy a jelenleg létező legszebb pofozkodós anyag. A Sega nem csak a külcsínnel kíván hódítani, a VF5-be raklapnyi bónusz szolgáltatást préseltek. Ilyen például a videó-szerkesztő: a meccsek rögzítésre kerülnek, a játékosok pedig azon nyomban fellőhetik őket a Sega VF.Net hálózatára – onnan pedig letölthetik az otthoni PC-jükre. A VF Terminal szintén kényelmi célokat szolgál: a masina segítségével a játékos személyre szabhatja a karakterét, rögzítheti a nevét és az adatait – aztán az egészet a külön megvásárolható IC kártyára rögzítheti. Az IC kártyák úgy működnek, mint az accountok egy MMORPG-ben, azaz teljesen mindegy, hogy melyik játékteremben, melyik gépen játszol éppen – becsúsztatod a kártyát, és saját beállításaid / profilod szerint oszthatod a pofonokat.

A **House of the Dead 4** egy ideje már elérhető a japán árkádokban (sőt, már a világ többi részén is), mégis kint volt az AOU-n. Pontosabban: egy jelentősen újraértelmezett speciális változat, a *The House of the Dead 4 Special* volt kint. Mi a különbség? Két képernyő, fiúklányok, két masszív 100 incses képernyő, egy a játékos előtt, egy pedig mögötte. Dupla akció: a kabinetbe szerelt székek forgathatók, a zombik mindkét oldalról jönnek, öt darab hangfal és egy mélynyomó pumpálja az arcodba a zajokat, az felturbózott UZI vadul remeg a kezedben, és még a szék is táncolni kezd, ha egy élőhalott rád veti magát. Háromszázhatvan fokos élmény, tényleg speciális – szükség is van rá, mert a negyedik rész eddig elég langyos kritikákat kapott.

Mindenki nagyon szerette volna rátenni a mancsát az **Afterburner Climax**-ra, de a legendás repülős akciójáték új epizódja csak egy trailer formájában kellette magát, játszható verziót nem prezentáltak belőle. A trailer alapján durvulensen kinéző, és durvulensen gyors repülős akcióra, igazi adrenalinbombára számíthatunk, a trailer huszadik másodpercében már jojózott a szemünk, és legszívesebben botkormány után nyúltunk volna. A fenti három játékkal kapcsoltban joggal merül fel a kérdés a Nyájas Olvasóban: ezek ugye mind jönnek konzolra is? A válasz: valószínűleg igen, csak egyelőre fogalmunk sincs, hogy mire és mikor. A Virtua Fighter 5-öt egy darabig PS3 exkluzívnak pletykálták, de a Sega elhessegette a szóbeszédet azzal, hogy egyelőre nincs eldöntve semmi, majd meglátják, jöhet PS3-ra, Xbox 360-ra, vagy mindkettőre egyszerre. Egy biztos: nem lesz benne online játékmód, a sorozat producere, Hiroshi Kataoka az EGM-nek adott interjújában elmondta, hogy jelenleg nem látják elérkezettnek az időt a netes multira, a VF széria harcrendszere a hajszálpontos időzítésre épít, az esetleges lag (a kapcsolat folyamatosságát megtörő szünet) agyonvágná az egész élményt. A kiadó új Lindbergh árkádplatformját használó nagy címek (vagyis a fenti három versenyző) mellett a Sega két másik újdonságot is bemutatott: egy





kötelező sport-frissítést (**Virtua Striker 4: Ver. 2006** – játszható volt) és a Japánban roppant népszerű stratégiai kártyajáték, a **Sangokushi Taisen** direkt folytatását.

NAMCO BANDAI

A tavaly fuzionált **Namco Bandai** elsősorban a Namco régi, jól bevált sorozataira koncentrált. A **Soul Calibur III: Arcade Edition** hiánypótló játék, a tavalyi, akkor kizárólag PS2-re, a szokásos játéktermi előzmény nélkül megjelent SC-epizódot kergeti vissza a játéktermekbe. Az Árkád Edíció a konzolos változat összes (huszonhét darab) karakterét tartalmazza alapból, mindegyikük választható, nem kell senkit külön megnyitni. Há-









rom fő játékmód várja a sorozat rajongóit: *Standard* (kilenc menetes time-trial), *Training* (időzített gyakorlás, száz másodperces időlimittel), és a masszív *Legend Mode* (a konzolos változat karakterkreációs móduszával megfejelt sztorimód, a kipörgetése után rögzített karakter boss-ként jelenhet meg más játékosoknál – sőt, a végén egy vonalkódot is ad a gép, amit a mobiltelefonunkkal lefényképezve, és megfelelő helyre beküldve speciális mobilos küzdelmekben vehetünk részt – igen, a jó öreg „vonalkód-csaták" rendszerét másolja a Namco :).

Még mindig krízisben az idő: a **Time Crisis 4** az új hardvernek (System Super 256) köszönhetően ugrott egy alaposat grafikailag, a játékmenet azonban a harmadik epizódot idézi – ott tudtunk váltogatni a fegyverek között, és itt is megtehetjük – négy gyilkoló eszköz lapul a kommandós héroszok hátizsákjában. A vizuális fejlődés a komplexebb környezeten kívül elsősorban az ellenfelek számában érhető tetten, a TC4 láthatóan egy kategóriával több rosszfiút mozgat egyszerre, mint az előzmény. Az AOU-n négy kabinet volt kint, ezek közül az egyik az angol nyelvű változatot futatta – azaz joggal számíthatunk rá, hogy hamarosan (még idén) mifelénk is feltűnik a masina.

Végül: **Taiko no Tatsujin 8**, vagy ahogy angol nyelvterületen fut, *Taiko Drum Master*. A patinás dobolós ritmusjáték-sorozat új inkarnációja masszív, kilencven nótát felvonultató dalválasztékkal csábít, a friss j-pop slágereken kívül az európai szcéna is képviselteti magát – ott lapul például az O-zone nyári slágere, a „Ma-ia hi" is (…amivel egyébként a szerzőt simán ki lehet kergetni a világból, de a japánoknak a jelek szerint bejön). A Namco leszerződött a Nintendóval, a Square Enix-szel, és a Taito-val, így az ő játékaikból átemelt dallamokra is dobolhatunk – például kezelésbe vehetjük a Super Mario Bros. főtémát.

KONAMI

Konami-szekció, minden elsöprő ritmusjáték-kavalkád, folytatások formájában: **Dance Dance Revolution Supernova, Beatmania II DX 13 DistorteD, Pop'n Music 14 FEVER!, Guitar Freaks V2**, és **DrumMania V2**. Az összes játékot a dalválaszték jelentős bővülése jellemzi (…más irányba nem nagyon tudnak fejlődni, ugye), a DDR Supernova 300 dalt, az új Beatmania 400 muzsikát, a Pop'n Music 14 FEVER! pedig kőkemény 540 nótát tartalmaz.

A **Winning Eleven 2006: Arcade Championship** a sorozat korábbi részeihez hasonlóan online funkcióval lett felszerelve – azaz nem számít a lokáció, a japán focirajongók az egész országban összecsaphatnak egymással. A 2006-os felvonásra az alap árkád-irányító mellett az otthonról magunkkal cipelt PS2-es Dual Shock 2-nket is rábogozhatjuk – így annak, aki a konzolos változat irányítását memorizálta, nem kell átszoknia az árkád-irányításra. A Konami újdonságok közül a lövöldözős **Copper 9** volt a legizgalmasabb: a standard puffogtatós játékmenetet egyedi, leginkább a klasszikus amerikai képregényekre emlékeztető vizuális világ, és a sztoriba ágyazott poénok színesítik. A **Toukyuu Oukoku Gashaan** a mostanság dúló érintőképernyő-őrületet lovagolja meg: a címet „Dobálós Királyság"-ra lehetne fordítani, és tulajdonképpen erről is van szó – az érintőképernyő segítségével labdákat kell hajigálnunk, időre, és meghatározott céllal – az egyik misszióban a Földet fenyegető meteorokat, a másikban a sarokban felállított üvegeket kell darabokra törnünk a golyóbisokkal.

TAITO

Az AOU-s Taito erődítmény jelentős részét a **Half-Life 2: Survivor** foglalta el. Árkádokba értelmezett HL2 verzió, a tartalom ugyanaz, csak a csomagolás változott. A kabinet egy 32 incses LCD képernyőre pakolja ki a játékot 1360x768-as felbontásban, a hang Dolby Digital 5.1, az egér és billentyűzet helyett pedig két darab analóg kar, és két pedál várja a játékost. A ka-





rok több gombot tartalmaznak, ezekre szépen rábogozták a játék főbb funkcióit (még a gyorsüzenet-küldést is), a pedálok pedig az ugrást / guggolást szolgálják. A HL2: Survivor is IC kártyát használ, korrektül végignyomható benne a teljes szingli módusz, az igazi csáberőt persze a (játéktermek között online is működő) multiplayer jelenti. A általánosan elterjedt „a japánok utálják az FPS-eket" vélekedésre rácáfolva az árkád HL2 volt az AOU egyik legnépszerűbb játéka, a kabinetek előtt folyamatosan hosszú sorok kígyóztak.

Izgalmas új bejelentés: a Taito második részt hegeszt a nyolcvanas évek megjelent autós őrületéhez, a *Chase HQ*-hoz. A folytatás neve **Chase HQ: Nancy Yori Kinkyuu Renraku** (*„Chase HQ: Segélyhívás Nancy-től"*), a játék teljesen háromdés, a pályák szépek, a karakterek pedig nagyon cel-shadeltek. A játékmenetről nem sok derült ki, az expón mutogatott trailer inkább csak rövidke kóstoló volt, mint teljes értékű promóciós mozgókép. Izgalmas új bejelentés, numero kettő: **War of the Grail**, egyenesen a Capcomtól, de mivel a Taito Type X+ platformon fut, itt mutogatták. A Grál Háborúja a Koei népszerű Shin Sangoku Musou (Dynasty Warriors) sorozatát idézi, masszív tömegkaszabolda, kínai hadvezérek helyett az európai mitológiákból átemelt hősökkel – Artúr királlyal, vagy Pallas Athena-val szabdalhatjuk darabokra az ellent. Online multi lesz, és lesz beépített kártyajáték is – kérdéses, hogy az utóbbi hogyan simul bele a játék egészébe, a Capcom erősen hallgatott a dologról.

Ennyit a céges bontásról, és ennyit a nagyokról. Az idei AOU két tendenciát villantott fel: egyrészt kezdenek eltűnni a 2D-s verekedős anyagok (az Arc System Works, a Dimps, vagy az SNK Playmore általában két-három játékot is kiállít a műfajban – most egy darab nem volt), másrészt pedig kezdenek visszatérni a shooterek. **Castle of Shikigami III** a Taitótól, **Pink Sweets** a Cave-től (a tavalyi *Ibara* folytatása, a korábbi gonoszok most hősszerepben) és a Naomi-alapú **Trigger Heart Exelica** a Warashi-tól –





utóbbi ugyan meglehetősen ronda darab, de a szóbeszéd szerint elképzelhető, hogy ő fogja elorozni az „utolsó Dreamcast játék" címet az Under Defeat elől.

Ez volt az idei AOU, Hölgyeim és Uraim, a fővonal mellett haladva. Szép volt, jó volt, és tovább érlelte bennünk az elhatározást, hogy egyszer személyesen is meglátogatjuk.

MAZSOLÁZÓ

NINTENDO DS LITE: JAPÁN START

A Konzol márciusi számának lapzártájával nagyjából egy időben, március másodikán startolt el Japánban a **Nintendo DS Lite** – azaz a duálképernyős marokkonzol újradizájnolt, kisebb, szebb, kívánatosabb, a februári hírrovatban általunk is bemutatott verziója. A „normál" NDS hónapok óta hiánycikk Japánban, a vásárlók tavaly év végén gyakorlatilag lepucolták a szigetország polcait, új szállítmány pedig csak valamikor februárban érkezett. Éppen ezért érthetően nagy várakozás előzte meg az új modell premierjét: nem csak azok vártak rá, akik új, formásabb NDS-re vágytak, hanem azok, akik szimplán akartak maguknak egyet, bármilyen is legyen az. A Nintendo az utolsó pillanatban, a premier előtt egy héttel jelentette be, hogy a korábban tervezett három színből (fehér, világoskék, nagyon-nagyon sötétkék) csak a fehér modellt lehet majd megvásárolni március másodikán – aki a másik kettőre vágyik, kénytelen lesz a hónap közepéig várni.

Hogy sikerült a start? Jelentjük: prímán. A frekventáltabb tokiói üzletek (Yodobashi Camera, Bic Camera) előtt már a reggeli nyitáskor több százan várakoztak, többen már hajnali háromkor beálltak a sorba. Az érdeklődők a hideg ellenére fegyelmezetten megvárták a fél kilences nyitást, aztán a kasszához járultak: sok üzletben villámgyorsan, fél óra leforgása alatt elfogyott a kiszállított mennyiség. Számokat még nem tudunk mondani (nekünk ez ma történt, csak ti olvassátok majd' két héttel később), a hírek szerint a Nintendo félmillió géppel (NDS Lite) indít márciusban, és további 200 ezer „hagyo-









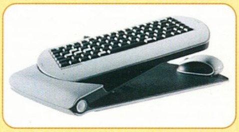




mányos" modellt szállít le a boltokba ezzel párhuzamosan. A klasszikus NDS gyártása nem fejeződik be, a két gép egymás mellett fog létezni – a Nintendo ígérete szerint jó sokáig. Az új gép mellé persze új játék is dukál: az első beszámolók szerint a *Square Enix* **Seiken Densetsu DS: Children of Mana**-ja került a legtöbb kosárba a fehér masina mellé, de a Nintendo legutóbbi Brain Training „játéka", az angoltudást tesztelő **Eigo ga Nigate na Otona no DS Training: Eigo Zuke** is rendkívül népszerű volt. Maradt a nagy kérdés: *mi mikor kapunk az NDS Lite-ból?* Hivatalos időpont jelenleg nincs, pletykák viszont vannak: Európa *állítólag* augusztus közepén teheti magáévá a Lite-ot, 129.99 eurós nyitóáron.

AU REVOIR, PHANTOM!

Véget érni látszik a **Phantom** három éves vergődése: az *Infinium Labs* online tartalomterjesztésre alapozó, kereskedelmi forgalomba soha nem került konzolja csendben tűnik el a süllyesztőben. Az Infinium három év alatt a botrányokon kívül nem sokat ért el: a 2004-es E3-on mutattak valamit a gépből, leszerződtek pár céggel (például az Atarival), és kiszórtak az ablakon egy raklapnyi pénzt – egészen pontosan 63 millió ropogós amerikai dollárt. Bevétel? Mivel nincs termék,



nincs bevétel sem: a kassza üres, az Infinium tartozik mindenkinek akinek csak lehet, már az irodáik bérleti díját sem tudják fizetni. A Golden Gate Investors-tól múlt hónapban begyűjtött 5 millió dollár arra elég, hogy tegyenek egy utolsó, kétségbeesett kísérletet: a Phantom fejlesztését „szüneteltetik", és minden erejükkel egy új termék, a Phantom Lapboard kódnéven futó, forgatható, egérrel kombinált billentyűzet tető alá hozására és piacra dobására koncentrálnak. Az eddigi fejlemények alapján bizton állítható, hogy a Phantom projektnek egyszer és mindenkorra befellegzett: apró, tragikomikus bejegyzés maradt csak utána a Játéktörténelem Nagy Könyvébe

VISSZATÉR AZ ACCLAIM

Visszatér a sírból a másfél éve becsődölt **Acclaim**: a patinás kiadó nevét még 2004 őszén vásárolta meg magának két játékipari veterán, Howard Marks és Ken Chan. Marks és Chan most újra életet lehelnek a névbe, de nem a korábban bejárt utat folytatják, hanem új vizekre eveznek: az Acclaim az MMO piacra fog koncentrálni. Népszerű ázsiai online játékokat dobnak piacra az Államokban, követve az eredeti üzleti modellt – a kliens ingyenes, nincs havidíj, a bevétel a virtuális tárgyak eladásából, reklámból, és szponzorációs megállapodásokból származik. Az „új Acclaim" már weboldallal is rendelkezik, jelenleg két játékuk (BOTS / 9Dragons) vár megjelenésre. EZ az Acclaim már nem AZ az Acclaim, de legalább van benne potenciál: Marks tehetséges embernek tűnik, a kilencvenes évek elején (többek között) ő vezette ki a csődhelyzetből a padlóra került Activisiont.

MIDWAY: VESZTESÉGEK & TERVEK

2005 nem zárult túl fényesen a Midway számára: az amerikai kiadó vaskos, 112 millió dolláros veszteséggel zárta az évet (2004-ben is veszteségesek voltak, de akkor csak 24 millió dollár szerepelt az elszámolás negatív oldalán). A méretes mínusz többek között a tavaly év végére időzített címek felemás szereplésének tudható be: a Blitz: The League és az Ed, Edd n Eddy jól teljesített, a The Suffering második epizódja, és az L.A. Rush viszont alaposat zakózott – ennek köszönhetően a Midway még a kereskedelmi szempontból hagyományosan erős utolsó negyedévben sem tudott nyereséget termelni (37 millió mínusszal zárták az októbertől decemberig terjedő időszakot).

A 2006-os esztendő talán meghozza a változást: év végén („télen") érkezik az *Unreal Tournament 2007* PC verziója (a PS3 változatról egyelőre nem beszélnek), új sorozat indul a *Total Nonstop Action Wrestling* frencsájz alapján (jelenlegi és következő generációs konzolokra), összel jön a Mortal Kombat széria utolsó jelenlegi generációs felvonása, az MK: Armageddon, és újabb klasszikus Midway címek kerülnek fel az XBL Arcade kínálatába. A következő generációra való átállás létszámbővítést jelent a Midway-nél: 100 új embert kívánnak felvenni, és szorosabbra vonják a belső stúdióik közti együttműködést. A nemrég bejelentett *The Wheelmanen* a Midway Newcastle-i stúdiója dolgozik elsősorban, de a játék egyes elemeit más díviziók fejlesztik – a mesterséges intelligencia Seattle-ben, a grafikus motor pedig Chicago-ban készül.

RENDERSTOP AZ ANGOL TÉVÉKBEN

A reklámok felett őrködő angol *Advertising Standards Authority (ASA)* a helyi csatornákon futó Call of Duty 2 reklámfilmek sugárzásának beszüntetésére szólította fel az **Activisiont**. A szervezet három panaszos bejelentés hatására koppintott az amerikai kiadó körmére: a bejelentők szerint a renderelt reklámok (CoD 2 – PC / Xbox 360; Cod 2: Big Red One – PS2 / Xbox / GC) megtévesztők voltak, mivel hamis képet festettek a játékok által felvonultatott grafika minőségéről. Az Activision azzal védekezik, hogy az előre renderelt promóciós animációk alkalmazása „általánosan elfogadott gyakorlat" a videojátékok esetében, és „senki nem mondta nekik korábban, hogy az ilyesmi helytelen". Az ASA-at a jelek szerint nem hatották meg az ellenérvek – az érintett reklámoknak távozniuk kell a brit tévécsatornákról.

F.E.A.R. - FOLYTATÁS MÁS NÉVEN

PC-re és következő generációs konzolokra is készül a tavaly (PC-n) igen szép köröket futó, horror-elemekkel bőségesen



meglocsolt FPS, a **F.E.A.R.** folytatása – erősítette meg a fejlesztésért felelős Monolith. A dolog egyetlen szépséghibája, hogy a majdani produktum nem F.E.A.R. néven kerül majd forgalomba, a fejlesztőstúdiót ugyanis nemrég olvasztotta magába a Warner Bros. Interactive – a név azonban a Vivendi-nél maradt (viszont a Monolith birtokolja a világ és a karakterek jogait). A Warner Bros. ígérete szerint a tartalom ettől függetlenül változatlan lesz, tehát az univerzum és a körítés sem lesz idegen azoknak, akik az első rész mellett tették le voksukat tavaly. Van egy címjavaslatunk: R.A.E.F.

ATARI KIRAKODÓVÁSÁR

A komoly problémákkal küszködő **ATARI** megpróbál financiális rendet teremteni – a pénzügyi réseket a kiadó működésének racionalizálásával, és a cég tulajdonában lévő, önállóan működő fejlesztőstúdiók kiárusításával kívánják betömni. A folyamat – szándékuk szerint – viszonylag lassú lesz: a stúdiók előbb befejezik a soros projektjeiket, és csak után a kerül ki rájuk az „Eladó!" cetli. Kikről is van szó? Például a *Reflections*-ről (Driver: Parallel Lines), a *Melbourne House*-ról (jelenleg a Stuntman második részén dolgoznak), a Test Drive: Unlimitedet kalapáló francia *Eden Studios*-ról, vagy az eddig a Matrix-játékokon, mostanság pedig az Earthworm Jim folytatásán, és két másik, még nem bejelentett játékon ügyködő *Shiny Entertainment*ről.

A „szépen, lassan válunk meg a családi ezüsttől" stratégiának ellentmondani látszik, hogy a Shiny alapítója és főnöke, Dave Perry az eladási szándék napvilágra kerülése után azonnal otthagyta a stúdiót. Perry szerint lépés a cég érdekét szolgálja, nem elmenekült, hanem külső segítőként akar részt venni a stúdió eladásában – szerinte így jobb feltételekkel lehet értékesíteni a Shiny-t. Vevőjelöltek (állítólag) már vannak, az ügylet nyélbe ütése után Perry azon nyomban visszatér(ne) a fedélzetre.

NDS: BÖNGÉSZŐ / TÉVÉKÁRTYA

A Japánban február közepén megrendezett *Nintendo DS Conference* 2006 két újdonsággal szolgált: hamarosan webböngészőt és tévékártyát kap a Nintendo duálképernyős zsebkonzolja. A böngészőt az *Opera* szállítja, és két modulból fog állni: a DS kártya magát a szoftvert tartalmazza, míg a GBA slotba csúsztatható modul memóriabővítményként szolgál – utóbbi az NDS Lite esetében (fizikailag) kisebb mérettel rendelkezik – hogy ne lógjon ki a gépből (mint a „normál" GBA kártridzsok). A böngésző kihasználja a NDS érintőképernyőjét, azaz az alsó displayen tudunk szöveget bepötyögni, és a kezelőfelület is itt található. A szoftvercsomag Japánban 2006 júniusában kerül piacra, 3800 yenes (kb 6500 forint) áron. A másik újdonság a *Wansegu*, ami

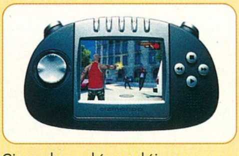




nem más, mint egy, a digitális tévéadások közvetlen fogadását lehetővé tevő kártya – a felső slotba csúsztatva. A kezelőfelület itt is az alsó képernyőn kapott helyett, a felső képernyőn tévézhetünk. A Wansegu megjelenési időpontja egyelőre bizonytalan.

CSŐDHELYZETBEN A GIZMONDO

Újabb zsebkonzol távozik a piacról: a *Tiger Telematics* handheldje annyira megbukott, amennyire csak meg lehet bukni. A gép alig egyéves pályafutása zaftos botránykrónika: csillogó, celebírtásokat is felvonultató nyitóparti, méregdrága bemutatóterem a londoni Regent Streeten, nagynevű third party támogatók (EA) – aztán szánalmas forgalom, párezres eladások, kifizetetlen számlák, maffiakapcsolatok + pénzmosás gyanúja – sejthető volt, hogy a



Gizmondo nem húzza sokáig.

A Tiger eladta a gépre fejlesztő két stúdiót, és most a masina gyártásával is leáll: a Gizmondo üzletág nem finanszírozható tovább, a felszámoláson két cég ügyködik, az árverezett javak talán fedezik a rövid idő alatt összekalapált majd' száz millió dolláros veszteség jelentősebb részét. Kár érte: annak idején kellemes kis gépnek tűnt a Gizmondo – de nem a megfelelő emberek álltak mögötte.

liquid

ÉLET AZ ÉLET UTÁN

AZ ONLINE JÁTÉKÉLET TÉRHÓDÍTÁSA









Engedje meg, kedves Olvasó, hogy egy pár érdekes és tanulságos történettel kezdjem a mesedélutánt. Első hősünk története, akinek a nevét az ártatlanok védelme érdekében most Jánosra változtattam, azzal kezdődött, hogy egy szép napon, hogy, hogy nem, elege lett addigi életéből és munkájából, jelesül az aszteroidák lélekölő bányászatából, és elhatározta, hogy gazdag lesz. A galaxis mesés tájaira vágyott, fényesen csillogó, hatalmas fegyverekkel felszerelt hadihajókra, csinos lányokra és jó ételekre – szóval olyasmikre, amikre a férfiak általában vágyni szoktak azokon a hétfői délutánokon, amikor az irodából a gyerekért mennek az óvodába, szülői értekezlettel súlyosbítva. Egy szó mint száz, vállalkozásba fogott: gyermekkori jó barátjától, Pétertől, a kitartó és tehetséges bányásztól 3 millió kredit kölcsönt vett fel, rövid lejáratra. Ebből a pénzből futotta egy kiszuperált teherhajóra, némi pajzsra reá, raktérnövelőkre és egy plusz hajtóműre is, amely arra volt hivatott, hogy gyorsan a legközelebbi hiperűr-kapuhoz repítse, ha kalózok fennék a fogukat értékes vagy éppen értéktelen, de ezért pénzbe került rakományára.

A kereskedelemnek két aranyszabálya van: 1.) olcsón venni, drágán eladni, illetve 2.) korán kelni – aki valamelyiknek nem tud megfelelni, gyorsan kétkezi munkában találja magát. János azonban kitartó volt és céltudatos: űrhajója minden napkeltekor (földi idő szerint) már javában szelte a hiperűrt, az olcsón termelő helyekről a gazdag piacokra szállítva az ilyen-olyan árút. És bár voltak konfliktusai a kalózokkal, az okosan megtervezett hajtóművei újra és újra kihúzták a csávából.

Mindeközben és részben mindezért is, a galaxis egy eldugott szegletében a kalózok sokadszorra panaszkodtak Istenüknek, hogy megélhetésük és hitük komoly veszélybe került az egyre jobb hajtóművek és az azokkal egérutat nyerni tudó kereskedők miatt. Kis idő után a Kalózok Istene meghallgatta imáikat és úgy rendelkezett, hogy a hajtóművek már ne legyenek olyan jók, mint régen. És a kalózok látták ezt, és örömüket találák benne vala, mert lett újra sikerük és betevőjük nékik. És János, szerencsétlenségére, egyike volt annak a sok ezer kereskedőnek, aki saját bőrén tapasztalhatta meg a kalózok hatékony befolyását az égi panteonban: rakománnyal teli hajóján az egyik napon már nem indult be az extra motor, a kalózok pedig örömünnepet ültek a tőle megszerzett javak elfogyasztásával.

Hősünk ekkor határozta el, hogy gazember lesz és gonoszt tervet eszelt ki a galaxis megbüntetésére. Pár hasonlóképpen pórul járt társával együtt fedővállalatot alapított és befektetőket kezdett toborozni az ismert világűr létező legjobb hadihajójának, az Apocalypse terveinek megszerzése érdekében. Nem mintha ebben látták volna bosszújuk eszközét: az Apocalypse tervrajza önmagában is több millió kreditbe kerül, az üzleti terv szerint ennek költsége oszlott volna meg a befektetők között, akik a befizetési összeg sorrendjében kaptak volna másolatot a tervről, melyet a fedővállalat megfelelő tudás és skillek birtokában lévő szakértői másoltak volna le a szükséges példányszámban. Többhavi szervezés, operatív munka, lefizetések, átejtés, hamis személyazonosságok és álcázott találkozók után összegyűlt a szükséges pénz: a befektetők között hatalmas korporációk, multimilliomos flottatulajdonosok, és pénzüket gyanúsan szürke forrásból szerző, kilétüket titokban tartó személyek is voltak, ahogyan az már csak lenni szokott. A Nagy Terv utolsó napjának delén befutott a végső részlet is a ZZZZ Best vállalat számlájára, és ezzel egyben volt a hatalmas összeg – amely azonban soha nem került befektetésre: a fedővállalat tagjai saját magukra költötték azt, borra és leányra, Hősünk pedig, megcsömörlötten a világ bűneitől, a zsákmány rá eső részét a első vele szembe jövő fiatal bányász számlájára utalta át és soha nem látták többé az Ismert Galaxisban.

A második történet is az emberi gyarlóságot hivatott bemutatni a maga pőreségében. Az idők hajnalán a Qiraj ősi népe folyamatos háborúban állt a troll törzsekkel, míg végül Silithus kietlen pusztáiba szorultak vissza, ahol felépítették Ahn'Qiraj hatalmas városát és maguk mögött lezárták annak hatalmas Kapuit. Több tízezer évre rá a Szövetség és a Horda együttes erőfeszítéseinek hála, a leghatalmasabb varázslóknak sikerült elkészíteniük a Kapuk kulcsát, a Futóhomok Jogarát, mellyel a dicső seregek végre benyomulhattak a hatalmas falak mögé, hogy végleg felszámolják a humanoid fajták legnagyobb földi ellenségét, a rovarszerű Qiraj seregeket. Azaz csak nyomultak volna, mert a hatalmas varázslók Baráti Köre úgy döntött, hogy bár a Seregek hónapokon át dolgoztak nekik a Jogarhoz szükséges alapanyagok összegyűjtésén, ezen túlmenően még kérnének a világtól pár százezer aranyat, hogy a továbbiakban még jobban élvezhessék azt a tényt, hogy ők a Baráti Kör tagjai. Szerencsétlenségükre a Seregek frakciói között soha nem látott egyetértés alakult ki abban, hogy ez az inzultus vért kíván, és az összefogásnak hála, nagy hatékonysággal kezdték levadászni a Baráti Kör tagjait – beleértve azokat is, akinek valaha is valamilyen formában köze volt a Körhöz. Nem telt bele egy nap, a hatalmas varázslók serényen dolgoztak a Kapu nyitásán, átengedve másoknak az első belépés dicsőségét is.

Eme történetek nem a Bioware, Square-Enix vagy más brainstorming cégek kreatív boszorkány konyáiban születtek, hogy azután videojáték formát öltsenek RPG, RTS vagy más formában – mindkettő spontán létrejövő, igaz történet az Eve Online és a World of Warcraft MMO mesevilágában, melynek szereplői és létrehozói játékosok voltak. Ha a konzolokért és a konzolos játékokért életét adó olvasó most felvonja szemöldökét, hogy mit is keres a PC-s EO és WoW az 576 Konzolban, akkor a válasz nagyon is kéznél van: amikor egy évvel ezelőtt összevetettük a szépen megcsinált Xbox Live!-ot a szintén szépen megcsinált, de sorsára hagyott és ezzel a játékosokat becsapó Sony Central Stationnel (azóta sem látom igazán, mi volt az akadálya annak, hogy a kész infrastruktúrát tartalommal töltse fel a világ egyik legnagyobb multimédia tartalom készítő- és szolgáltató cége – egy éve ugyanaz a Killzone és Ratchet reklám van kinn a PlayStation Online-on…), álmainkban sem gondoltuk volna, hogy a következő generációra azt mondjuk: az a gép fogja megnyerni a konzolháborút, amelyik jobb online szolgáltatással rukkol majd elő. (Zárójelben: és az sem válik kárára a konzolos játékosoknak, ha tisztában vannak azzal, mi zajlik éppen a PC játék-szcénán – az oly sok éve leáldozóban lévő platform mindig tartogat meglepetéseket, az elektronikus játékvilág mérföldköveit jelentő címekről nem is szólva.)

Márpedig az online játék, még ha a konzolok körében sem volt ismeretlen, eleddig a PC-s világ privilégiuma volt, nagyrészt az olcsó hardver (NIC vs. PS2 Broadband Adapter), a könnyű hozzáférés (sima elérés vs. Network Access Disk vagy Live! előfizetés) és az otthoni megvalósítás lehetősége (a játékokhoz adott vagy letölthető, ingyenes szerverszoftverek) révén. Ahogy szép lassan azonban mindkét platform bedobja a közösbe a legjobb talál-



















mányait (NIC és HDD kerül a konzolokba, game hub a PC-kbe, jelenleg third party megvalósításban – GameTap, Xfire.com, stb. – később pedig natívan, mint a Windows Vista Game Center), úgy egyenlítődnek ki az erőviszonyok is: bár a Final Fantasy XI kiadása Xbox 360 platformra inkább csak pótcselekvés és jó eséllyel az Microsoft által csendben megszponzorált esemény, ez és a korábbi próbálkozások (a Phantasy Star Online, például) sikerei jól mutatják, hogy a konzolokra MMO játékot kiadni nem elvetélt ötlet. (A leadás előtti utolsó pillanatban érkezett hír: *nem lesz World of Warcraft Xbox 360-ra.* Az indokok az irányítás nehézsége és az infrastruktúra problematikus mivolta voltak. Kár, de legalább elgondolkoztak rajta, ami jelzi a dolog komolyságát, és azt, hogy lehet még belőle valami. A Blizzard bár PC fanatikus cég, de ők is konzolon kezdték, reméljük nem felejtették el gyermekkorukat.)

Mert az MMO az egyik lehetséges jövő. Találkozik benne az ipar résztvevőinek szinte minden érdeke: fejlesztése költség hatékony, közvetlen a játékosnak értékesíthető, folyamatos bevételt generál, maximálisan kihasználja a kiépített infrastruktúrás, és nem utolsósorban: imádják a játékosok. Az 576 online és offline stáb tagjai által a World of Warcraft játékba tett órák száma már nemzetgazdasági termelés szempontjából is jelentős időmennyiség, ha ezt beszorozzuk azzal a 6 millióval, ahányan jelen pillanatban is aktív előfizetéssel rendelkeznek, eszement számokat kapunk: pénzügyi vonalon a Blizzard bankszámlájára csak WoW előfizetésekből havi(!) 90 millió(!) dollár zsebpénz csordogál be (ami persze bevétel és nem profit, de bizonyosan nem kell fillérezniük a reggeli kakaó és parizeres zsömle árát). Nem véletlen, hogy manapság minden valamirevaló cég MMO játékot fejleszt (még a síndöcögény Acclaim is ezzel tért vissza, jaj!!!), ami persze önmagában hordozza a nagy bukás lehetőségét is, mert ma még senki nem tudja biztosan, lesz-e további 6 (10, 15, akármennyi) millió játékos vagy ennyi van összesen és vagy sikerül elszívni őket onnan, ahol most vannak, avagy sem. A SOE emberei sokat mesélhetnének erről: az Everquest II és a Star Wars Galaxies kiürült városai és szerverei sajnos épp ez utóbbi forgatókönyvről tesznek tanúbizonyságot, és akkor még nem volt szó arról, ahogyan az MMO játékok a PC-s piacukat kannibalizálják – a havi díjat fizető és folyamatosan játszó közönség más játékok vásárlására már nemigen ad ki pénzt, ezzel is az MMO-k készítésbe sodorván a fejlesztőket. Az érem másik oldala viszont az, hogy lehet, ebben áll az számítógépes- és videojátékok forradalma: a hardcore játékokkal több évtizede sikeresen távol tartott nagyközönség számára talán éppen ez lesz a belépési pont ebbe a mesevilágba – a játékokat játszók egyébként sem alacsony átlagéletkorát meghaladóan idős MMO korosztály masszív jelenléte teljesen új és biztató jelenség ebben a közegben, és pont a WoW mutatta meg azt, hogy az MMO nem szükségképpen az elvetemült hardcore rétegek szórakozása, épp ellenkezőleg: lehet olyan online játékot is írni, amit mindenki szeret. Az 576 Konzol Jövőbelátó Tanácsa szerint a párhuzamos forradalmak közül ennek van nagyobb esélye a befutásra: bár kíváncsian várjuk a Nintendo „Szushiszeletelő” Revolution konzolját, de kicsit úgy érezzük, a Nagy N nem veszi komolyan leendő játékosait. Eltekintve az újszerű irányítás kiválóan marketingelhető jelenségétől, felmerül annak a kérdése, hogy ha komolyan magába néz a férfiember, mit szeretne jobban: legyet csapkodni vagy Máriót ugráltatni egy TV távirányítóval, avagy marcona ork harcosként, csillogó vértben és bogárvértől csöpögő kétkezi fejszével üvöltve rohanni csatába a Qiraj ellen? **(Én a B-t választom. Martin)** És hogy ne hagyjuk ki a másik nemet sem, mit szeretne jobban egy komoly nő: színes csíkocskát húzni a pattogó bugyirózsaszín labdácska alá, hogy ne essen a csúnya szakadékba, avagy talpig hófehér selyemben tünde varázslónőként aktívan részt venni a Világfa újraélesztésének epikus kalandjában?

A válaszokat, köszönjük, most nem kell címünkre beküldeni.

Miközben a konzolos fejlesztők a végső formájukba öntik az eredetileg PC-s műfajokat (RPG és TBS a kilencvenes években, FPS manapság, RTS holnap?), az MMO elfoglalni készül a hagyományos játékok végvárait. Ahogyan TJ Kim, az NCSoft (Lineage, Guild Wars) CEO-ja fogalmazta: a játékosokban ma is megvan az igény arra, hogy az offline, egyedül megélt történeteiket online közegbe vigyék – tessék csak megnézni az összes megjelent játékhoz kapcsolódó milliónyi fórumot és fórumbejegyzést. Az MMO éppen ezért sikeres: az emberekben meglévő közösségi igényre építi fel a videojáték élményét. Akit egyszer az MMO füstje megcsapott, ritkán tud fenntartások nélkül visszatérni a hagyományos játékok világába.

Ne kapcsoljanak el! A reklám után konzolos (és ha kell, PC-s) MMO hírekkel térünk majd vissza. További jó szórakozást:

hzx







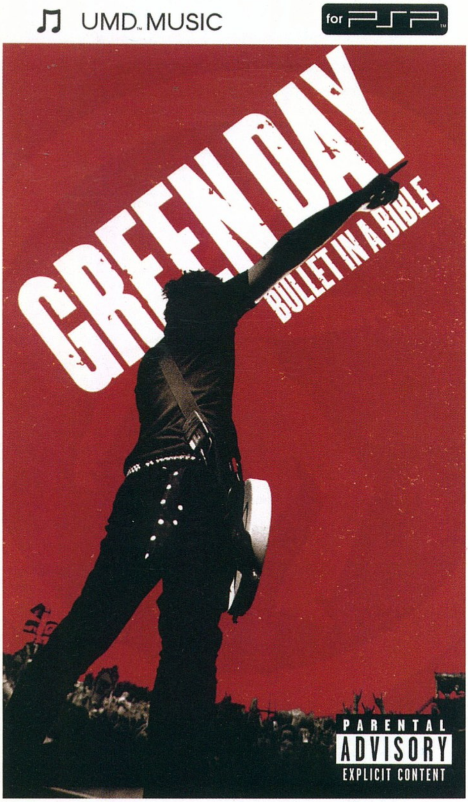




GREEN DAY: BULLET IN TIME

2005. június 9-én Budapesten a Sportarénában egy álmom valóra vált. A Green Day eddigi legnagyobb turnéjának soros (és szinte az utolsó pillanatban programba vett) állomásán feledhetetlen koncertet adott, és én ott voltam! Úgy, hogy buli előtt két órával még búsan ingattam a fejem, és szapultam önmagamat, amiért képtelen voltam 9 ropit előteremteni egy ilyen kaliberű megmozdulásra! Éppen az önbüntetés módozatai közül válogattam (esélyes volt, hogy viszki ízű szeszes itallal mérgezem meg magam), amikor csörrent a telefon, Csaba haverom hívott. „Csabikám te bűzlő gennyputtony, hogy mekkora mákod van, nyertél két jegyet az esti sóra, hogy száradnál meg és dögölnél el végleg! Mi, hogy mit csinálok este... nem mondod... ez komoooly?! Te édes, aranyos, drága, szent ember, imádlak! Eztán még a talpad nyomát is megcsókolom, még ha kutyasz*arba lépnél is!" Aznap este életem egyik legnagyobb koncertélményében volt részem.

„A Green Day a világ legjobb punkzenekara!" – mondják sokan, még többen meg teljesen mást mondanak. Ugyanakkor az is biztos, hogy ha a Green Day zenekar neve szóba jön, gyakran előkerül a punkabilitás kérdése, azaz hogy hol kezdődik a gumi- és hol ér véget az igazi punk. Azt javaslom, ennek feszegetésébe ne menjünk bele, mégpedig azért ne, mert ez a téma nagyon hasonló a mi kis „konzolháborúnkhoz".



A géminget kedvelők többsége békésen éli együtt (vagy egymás mellett) kis világát és alapvetően jól elvan. Azonban minden társadalom kitermeli a maga deviánsait és szélsőséges elemeit. Mindenhol vannak én-tudom-a-legjobban-mi-a-helyzet emberek és majd-én-megmondom-neked-mi-vagy-te filozófusok. Tehát vannak szószólók, akik önkéntes és kéretlen egyszemélyes zászlóvivőként-fővezérként-pattantyúsként olyan hadba ordítják maroknyi seregüket, ami gyakran a többieket is magával rántja. Minden megengedett: savköpülés, sárdagasztás, fikázkodás, anyáldás és a többi. Itt egy versus battle, ott egy capture the flag, aztán kitör a gigászi free for all – és vele a káosz. (Ne érezzük magunkat privilegizált helyzetben, ez a jelenség minden emberek által alkotott csoportban megfigyelhető, még ha gyakran burkoltan is.) Általában végeérhetetlen, sehova se vezető, legfeljebb önmagába torkolló, gyakorlatilag teljesen értelmetlen viták generálódnak és termelik újra önmagukat. Legtöbbször vannak békítők is, akiknek a hangja vagy belevész a pusztába, vagy előbb-utóbb maguk is – saját elfogulatlanságukat és széles látókörüket egyre erélyesebben hangoztatva – a „qrrrrvaanyád!" érvrendszeréhez nyúlnak – te jó ég, hová kanyarodtam a Green Day-től?!

Mindenki döntse el maga, hogy számára mit jelent a GD zenéje, de abban talán abban konszenzusra juthatunk, hogy minőségre valahova a „nagyon jó" és a „könyörtelenül jó" által határolt területre helyezhető. Az egyszerű, határozott négynegyedek és a fülbemászó, önmagát nem ritkán már első hallásra énekeltető dallamok nem a GD találmányai, de Billie Joe Armstrong maga – akit az Isten is éneklésre meg frontemberkedésre teremtett – már igen. Ne révedjünk a múltba, Szollár Gergő isteni-en összeszedegette nektek a zenekar életének sarokpontjait, beszéljünk inkább BIT-ről és annak gerincét alkotó „második reneszánszról", az American Idiotról.

Az új album nem véletlen érdemelte ki a punk-rock opera megnevezést a nemzetközi szakfirkászoktól. Az még hagyján, hogy a hangzás olyan erős, mint Fekete Laci, és izomból leszakítja a fejedet (energikus, elementáris ének, vastag gitárok), de a lemez fő ereje az egységességében rejlik. A számok külön-külön is bitangolnak, viszont egybe hallgatva a őket, mind tartalmilag, mind zeneileg olyan tökéletes egészet kapunk, mely jóval több, mint a részek puszta összege. A történethez tartozik, hogy (állítólag) a már majdnem kész anyagot a hangstúdióból ellopták. Billieék először kétségbeestek, majd rövid töprengés után úgy döntöttek, hogy ha már így alakult, akkor rágyúrnak még egy kicsit az albumra. És láss csodát: a Green Day 15 év után nemcsak hogy gyökeresen megújult, de új fejezetet írt a rock nagykönyvébe.

A BIT egy fantasztikus lemez köré felépített fantasztikus turné. A srácok olyannyira profi munkát tesznek le a „sztédzs"-re, amit nemhogy egy úgymond-punk zenekartól, de még a Sidney-i Operaház érdemes művészeitől sem várna el az ember. Volt, aki pont azért nyafogott, mert „ez má' nem is pááánk", de az elfogulatlanokat mellbe vágta a színpadról sugárzó erő! Valamivel több, mint egy év alatt négy kontinensen körülbelül 150 koncertállomást abszolváltak, hazánkban már a turné második felében jártak és az egyik legalacsonyabb nézőszámmal (alig fél ház, nagyjából tízezer ember) találták szembe magukat. Mégis ugyanazzal az erőbedobással nyomták, mint bárhol máshol, mintha éltük legjobb koncertét adnák, hát a pofám leszakadt! A legdurvább, hogy TÉNYLEG elhittem, hogy élvezik! Apró gesztus, hogy Billie a magyar nyelv bizonyos formuláit is megtanulta – Teremtőm, hány nyelven tudhat már köszönni! Túl a pazar setlisten, hangulatos és látványos sóelemekkel dolgoztak, volt tömeg-orgazmizálás, gitárral rohangászás, óriási zászlók, kivetítő, petárdák, felcsapó lángnyelvek, és élőben még egy sor egyéb, ami sajnos az UMD-ről lemaradt.

Az UMD tartalma egyébként megegyezik a DVD változattal, a Londonhoz közeli Milton Keynes-i szabadtéri eseményeket dolgozza fel, ahol a GD két nap alatt 130.000 ember előtt játszott, végrehajtva minden idők legmonumentálisabb punk-happeningjét. (Ily módon a punk szó voltaképpen értelmét veszti, de bánja a kánya!) Az anyag mesterien adja vissza mind a parázs koncert hangulatát, mind a dalok „megszólalását". Aki volt a turné valamelyik állomásán is, annak külön öröm lesz a fantasztikus pillanatokat újra átélni, igaz, őket nagyon is bánthatja azoknak a momentumoknak a hiánya, amelyek lemaradtak a digitális változatról. Néhány sláger, és néhány sóelem ment a levesbe, mint az egyik leghangulatosabb, a konfetti eső, vagy mikor a közönség soraiból spontán verbuvált „zenekar" eltolta a Homecoming három akkordját, amire Billie ráénekelt – a piszok gitáros végül megkapta a hangszert! Kifejezett extrát a korong nem tartalmaz, de a számok között minibetétek, interjúrészletek, színpad mögötti felvételek, próbajelenetek, koncert előtti közönségpillanatok, színpadépítési kulisszák és egyéb nyalánkságok dúsítják az anyagot. Ez viszont visszaüt, mert sajnos nincs rá mód, hogy sallangmentesen, mintegy folyamatában tekintsük meg a koncertet, így az újranézhetőségi érték drasztikusan lecsökken. A műsort több nyelven feliratoztathatjuk.

Tracklist:
01. American Idiot
02. Jesus of Suburbia
03. Holiday
04. Are We The Waiting
05. St. Jimmy
06. Longview
07. Hitchin' A Ride
08. Brain Stew
09. Basket Case
10. King for a Day / Shout
11. Wake Me Up When September Ends
12. Minority
13. Boulevard of Broken Dreams
14. Good Riddance (Time of Your Life)

Green Day by Szollár G

Nyolcvanas évek vége. Három Berkley-beli tizenéves punkzenekarosat játszik. 650 dollárból összebindzsiznek egy albumot (1039 / Smoothed Out Slappy Hour), ami nagyon amatőr, ellenben nem jó. '92-ben kijön a már egészen zeneszerű Kerplunk, aztán gyors egymásutánban kilóra eladják magukat a Reprise kiadónak, sárdobálással botrányba fullasztják a Woodstock fesztivált, valamint a Basket Case c. emtívihimnusszal telibe kapják a következő nagy dobásra váró, hormontúltengéses fiatalságot. Eredmény: 8 millió eladott példány a Dookie-ból és egy Grammy-díj... A minden szempontból lenyűgöző teljesítményt csak tíz év múlva tudják majd megismételni egy érdektelen (Insomniac), egy túlértékelt (Nimrod) és egy alábecsült (Warning) koronggal később. Éppen mielőtt a banda a saját paródiájává válna, 2004-ben az American Idiot (újabb Grammy-díj) a politikai hülyeségekre akkor éppen fogékony közegnek köszönhetően felcsúcsúl a listák tetejére, és egy teljes évig nem is akaródzik lejönnie onnan. Beköszönt a Green Day második reneszánsza. Nice guys finish last? Ugyan már...

SONY PSP ZENEI UMD-K A MAGYAR PIACON!

RED HOT CHILI PEPPERS: LIVE AT SLANE CASTLE

Mielőtt második cikkalanyom taglalásába kezdenék, szeretnék egy dolgot tisztázni. Bárkiben joggal merülhet fel a kérdés, hogy mit keres kedvenc videojáték magazinjában GD és RHCP témájú írás, ráadásul a Cool-Túra rovatán kívül. Nos, a dolog úgy kezdődött, hogy Martin megkért, pár napig viseljem már gondját a kedvenc PSP-jének. Tisztára mint a Ponyvaregényben, amikor Marsellus Wallace utasította Vincentet, hogy töltse az estét Mia-val és vigyázzon rá! Óriási megtiszteltetés, egyben nyomasztó felelősség. Egyfajta teszt, igazi beavatási szertartás, érte bármit is bő fél éve tartó kiképzésem, megérem-e a belém ölt időt, pénzt és energiát? Tovább növelte a feszültséget, hogy a hangulatváltozásairól ismert bűnpápa arca elkomorult, mikor eszébe jutott, hogy mi lett a vége annak, amikor legutóbb rábízta valakire (aki azóta már alulról szagolja az ibolyát) a kicsikét: ÖSSZEKARCOLÓDOTT! Hozzáteszem, én otthon nagyítóval sem találtam meg a karc nyomát, de annál erősebben öntötte el tarkómat az aggály jeges hulláma a már-már neurotikusba hajló főnöki szeszély kielégítésének előrelátható nehézségeivel kapcsolatban. Na hiszen, mintha lett volna esélyem! Mihelyt ketten maradtunk a cicuskával ugyanúgy bepörgött, és engem is ugyanúgy magával rántott, felhúzott, felajzott, felturbózott, mint Mia a filmben Vinc-t. Azt hittem kezemben az irányítás, de tévedtem: nem én játszottam a döggel, hanem ő velem. Ezerrel pörögtünk, táncoltunk, buliztunk, nevettünk… aztán… izé… először mikor a Dunában úsztunk… aztán a bungie jumpingnál… szegény… jahahajjj! Hálaégnek az 576 fórumán is ismert Masa a saját PSP-jével megsegített, így ez a cikk létrejöhetett. Ja igen, a lényeg majdnem lemaradt: az 576 Shopok új szolgáltatásaként, immár zenei UMD-k is kaphatóak Magyarországon, tehát erről van most szó.

A PSP maga vérlázítóan dögös, észbontóan izgalmas és sugárzóan erotikus nősténydémon, egy szuperszexuális luxusbestia, egy életveszélyes csúcsragadozó, ugyanakkor puhán doromboló, simulékony, törleszkédő cicuska. Más szóval: őrjítően kíííívááánatos! Nőnemű olvasóknak: a PSP sziporkázóan szellemes, elbűvölően sármos és intelligens és jóképű és energikus és macsó, mégis gyengéd és érzéki és romantikus és megértő és hűséges álomtárs. Más szóval: nagyon gazdag. Mindkét nemnek: a PSP lenyűgözően sokoldalú, elképesztően nagy tudású és rendkívül meggyőző, bivalyerős gép – nem mellékesen hihetetlenül mutatós. Kézbe véve hat év után először támad az embernek olyan érzése, hogy ez már tényleg a 21. század. *Figyelj ide, nem kell rá emlékeztetned, hogy a PSP teszt már lement. Tudom jól, de egyszerűen képtelen vagyok magamban tartani a lelkesedést.* Mert a gép szép, rendben van, ezt eddig is tudtad. Sokat tud, hát persze, másról sem beszélnek. Na és? Hogy-hogy na és flegmaember!? A lényegről nem tudsz semmit, arról hogy kézbe véve és megsimítva csodamasinát egy dzsinn tör elő belőle és teljesíti minden kívánságodat! Film, zene, játék? Nesze, itt van! Internet? Fogd, vidd! Csoportba verődés, multizás, haverkodás, ismerkedés? A tied! Mégsem vagy elégedett a tartalommal? Kapd be a… khm… ühüm… Drága Barátom, ha neked nem elég, hogy számítógépről akármikor tetszőleges tartalommal töltheted fel a PSP-t, akkor valóban nincs mit tenni, ez nem a Te géped. És mondd, hogy kötöttem ki már megint ilyen távol az eredeti témámtól?

Szóval az RHCP a „világ legjobb rock zenekara"! – mondják sokan (többek között a Green Day basszusgitárosának, Mike Dirtnek is egyik kedvenc bandája), még többen meg teljesen mást mondanak. Az RHCP nevének említésekor senkiben nem ötlenek fel szélsőséges indulatok, viszont abban egyetérthetünk, hogy minőségre valahol az „igen jó" és az „orcátlanul jó" által határolt tartományon belül esik.

A koncert, akárcsak a GD-nél, még napfény mellett indul és kifejezetten jót tesz a hangulatnak, ahogyan fokozatosan beesteledik, a zenekar pedig egyre jobban felpörög. Az Írországban, a Slane kastély melletti mezőn játszódó Chili koncert messze nem olyan megrázó erejű, sem pedig annyira dinamikus, mint a GD: BIT-ja volt, mégis valami hihetetlen atmoszférát teremt. Ez, ellentétben azzal, nem energiabomba, sem pedig punk-vircsaft, viszont igazi koncertfilm, annak minden szépségével és bájával együtt (és amely ugyanúgy hajszálra egyezik a DVD változattal). Ha a GD koncerten meglepődtünk, hogy 65.000 ember milyen durva látványt nyújt madártávlatból, akkor itt még inkább eltátjuk a szánkat és csak találgatunk, hogy vajon a tömeg közepén ugrálók mit tesznek, ha már nagyon kell pisilniük és hogy az utolsó sorból vajon egyáltalán mit láthat / hallhat az ember. A koncert anyaga főként a két utolsó lemez (lásd Szollár munkáját) számaiból épül fel egy-két régi slágerrel kiegészítve. Itt nincs akkora só, nincsen frontemberkedés, viszont süt a tagokról, hogy elemükben vannak – olykor hihetetlen mozgáskultúráról téve tanúbizonyságot. A zenészek teljesítményére zokszavunk nem lehet, a számok egyedi hangulata simán elviszi az egész bulit, méghozzá nem is középfokon. Kattra rendezett, a zene ritmusát jól követő, néhol effektezett vágások igényes rendezői munkáról árulkodnak. Azonban azt meg kell mondanom, hogy míg a GD PSP képernyőnyi méretben is teljesen magával ragadott, addig az RHCP (a hihetetlen tömegjelenetek miatt) nekem igazán csak a tévé képernyőjén jött át, viszont egyszerű, letisztult szerkezete miatt jóval többször élvezhető. Mind a hang, mind a kép minőségével tökéletesen elégedettek lehetünk mindkét korong esetében, viszont extrák most sincsenek.

A végén még egy személyes élményt hadd eresszek meg. Először arra gondoltam, hogy biztos hülyén érzem majd magam, amikor váratlanul előkapom a buszon és majd tátott szájjal bámul nép. Természetesen még mindig a PSP-ről beszélek. Az igazság az, hogy voltaképpen fogalmam sincsen hogyan reagáltak az emberek, mert a pillanat alatt kitáruló élmény minden alkalommal azonnal magába szippantott. Igaz, az egyik utazás során észleltem a perifériámon, amint egy ötéves forma kislány leül mellém, aztán a szemét elmereszti. Mereszti, hol a képernyőre, hol pedig rám. Még meg is szólít, de a zene erején nem hatolnak át a szavak. Normális körülmények között – ha valóban egy buszon lennénk és éppen valahol Óbudán zötykölődnénk – biztosan elmagyaráznám neki, hogy miről szól a fáma, de az észveszejtően jó Green Day koncert kellős közepén az angliai Milton Keynes-ben erre egyszerűen nincsen lehetőség!

Utólag eszembe jut, hogy néhány év múlva a mostani gyerekek olyan hi-tech ketyerékkel fognak rohangálni, amit én már bekapcsolni sem tudok majd és akkor hiába esdeklek az időközben felcseperedett kislány lábai előtt, hogy segítsen, késő lesz. Az önző énem aztán felpofozott és kijózanított:

„Ne haragudj kislány, előtted a jövő, és cifrább dolgokat élhetsz meg, mint én valaha is, de kérlek hagyj békén, EZ MOST AZ ENYÉM!"

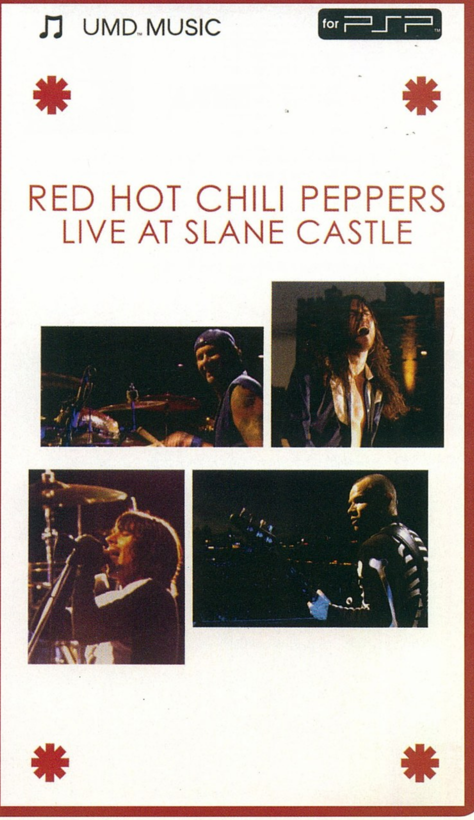
Tracklist:
01. By The Way
02. Scar Tissue
03. Around The World
04. Universally Speaking
05. Parallel Universe
06. The Zephyr Song
07. Throw Away Your Television
08. Havana Affair
09. Otherside
10. Purple Stain
11. Don't Forget Me
12. Right On Time
13. Can't Stop
14. Venice Queen
15. Give It Away
16. Californication
17. Under The Bridge
18. Power Of Equality

Egy fontos megjegyzés: az UMD-k valamilyen rejtélyes oknál fogva, KIZÁRÓLAG 2.0 rendszeren indultak el!

Köszönöm Masának a kölcsön PSP-t és a Sorsnak azt, hogy vannak ma már a dolgukat piszkosul értő szervizesek a Sonynál…

www.greenday.com
www.redhotchilipeppers.com

samatőr
samu@576.hu



RHCP by Szollár G

A zokni viselés egészen új módját feltaláló (*első fellépéseik egyikén Jimi Hendrix „Fire" című számát zoknival a péniszükön énekelték el – samatőr*), robbanékony színpadi showjáról elhíresült RHCP 1989-ben dobta be első „fejfelkapós" korongját (Mother's Milk), amin már minden a helyén volt, ami miatt szeretni lehet a Csilipaprikákat, ám az igazi sikert a két évvel későbbre datált Blood Sugar Sex Magic hozta meg. A producer atyaúristen Rick Rubin segítségével rögzített korong csak úgy hemzseg az olyan tuti slágerektől, mint a Breaking The Girl, az Under The Bridge vagy a Give It Away (gividavéjgividavéjná!). Még ebben az évben (1991) Anthony Kiedis retardált szörfösként bekameózik a Holtpont c. közepes Keanu Reeves filmbe, majd kussolás a fanyalogva fogadott, jóval többet érdemlő '95-ös One Hot Minute kvázibukásáig. A csorba kiköszörülése a szokásos négy éves periodika szerint érkező Californication (ötletes videoklip mellékelve), illetve By The Way (debil videoklip mellékelve) címezetű egyformán remek korongokra maradt.

Tavaszra várható az új dupla(!) album, mely fogás a Use Your Illusion óta nem sokszor bírt egyértelmű heppienddel végződni, de azért reméljük a legjobbakat.

Játékterem Történelem









Az 1982-es és '83-as árkád felhozatalon átrágva magam olyan nagyszerű játékokba botlottam, amik még a mai felhozatalban is remekül megállnák a helyüket. Bár az effélé programokat manapság leginkább a mobiltelefonok gyatra és unalmas JAVA átdolgozásai hajtják meg, a MAME szerencsére kisegít a bajból. Az 576 Retro Team már a múlt hónapban megkezdte a '80as évek eleji felszámolást, de a bitektől fulladozó robotjaink akkor is csak a legjobb, leghangulatosabb stuffokat emelték ki a kavalkádból. Ezekből szemezgetünk most is, folytatva a sort olyan nagy címekkel, mint a Xevious, a Pole Position, vagy éppen a klasszikus Star Wars automata, amiket az időgépbe beszállva a Golden Axe, Mad Dog, Fatal Fury és Last Resort-féle gyöngyszemek követnek.

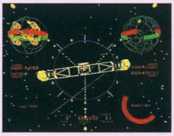
Ugyan a Zaxxon és folytatása, a Super Zaxxon izometrikus játéknézete az innovatív megoldások felé kacsintgatott, meglehetősen kevés követője akadt az évek során. Sokkal inkább a horizontális és vertikális shooterek arattak nagy sikereket, ugyanis ezekben a Zaxxon irányíthatóságából fakadó problémákat (magasság, célzás és hasonlók) a nehézségi szint emelésével és a lövedékekkel telezsúfolt villámgyors akciókkal próbálták ellensúlyozni. Ez a típusú változtatás úgy látszik jobban bejött a játékosoknak, ezért kattantak rá az olyan játékokra, mint az Atari Xevious című vertikális shooterje. A Xevious a földfelszínen játszódik, ahol a bolygóra támadó idegenek által létrehozott bázisok likvidálásán van a hangsúly. A dolog érdekessége, hogy számtalan fajtájú és típusú légi egységgel találkozhatott a játékos, de ezek mellett a játékmenetet nehezítendő földi célpontokkal is számolnia kellett. A telepített ágyúk és lövegek elpusztítására az Atari mérnökei külön bombakioldó gombot alkalmaztak. Akadtak olyan rejtett, ún. „Sol Citadel"-ek, amelyek láthatatlanságuk miatt csak a célkereszt piros színre változása alkalmával váltak sebezhetővé. Csak két egymás utáni gyors bombatámadás végezhetett velük – aki ezekre a célpontokra koncentrált, pontszámban bőven túlszárnyalhatta még a tapasztalattal rendelkező veteránokat is. Ahogy a földön kívüli létesítmények, úgy speciális Flagek is felfedezhetőek voltak a pályákon, és ha ezeket a szerencsés játékos kilőtte, egy extra élettel lett gazdagabb. A változatosnak kevésbé nevezhető tájon az egyes pályák közötti átmeneteket a zöld, erdőkkel borított területek jelentették, amelyek a nehézségi szint emeléséért is felelősek voltak. Ezekből mindösszesen tizenhat akadt, és ha sikerült mindegyiket teljesíteni, a játék a hetedik környékére repítette vissza az űrhajót.

A Xevious igazi különlegessége a változatos ellenfelekben és technológiai megvalósításában rejlett: utóbbiért ugyanis három Z80-as processzor dolgozott egyhuzamban, amelyhez egy háromcsatornás hangleképzőn préselte ki a dallamnak nevezhető hangfoszlányokat. A zenei aláfestéshez kapcsolódik, hogy az Atari mérnökei olyan hangulatos melódiát készítettek, amely hosszú hónapokon át az alapját képezte a videojátékokat előtérbe helyező televíziós játékshow, a Starcade zenei bejátszásainak is. Másfelől a Xevious volt az első olyan árkád program, ami az „Atari játékát nem játszhatod otthon" szlogennel a világ első televíziós promócióját is magáénak mondhatta. Habár a program két évvel később folytatást is kapott (akkor már a Namco égisze alatt hódított az árkádok alatt), a csupán nehézségével és plusz ellenfeleivel (Galaxian típusú űrhajó, helikopter, néhány újabb tanktípus) villogó példány csak 1991-ben hozott érdemi változásokat. Az ekkor megjelent 3D-s Solvalou névre keresztelt szimulátor egy az egyben átültette a kilenc évvel azelőtt megismert világot, de az i-re a pontot mégiscsak a széria negyedik tagja, a Xevious 3D/G tette fel. Az 1996-os változat az eddigi legtökéletesebb X shooter, amely párhuzamba állítható az eredeti példánnyal szemben.

No, de nyomás vissza '82-be: van itt még finomság a shooter kedvelőinek. Ha azt mondom, hogy Midway, vagy 1942, az idősebb korosztálynak biztosan beugrik a C64-es és Amigás hőskorszak egyik jeles képviselője. Távoli ugrás japánba, a Nihon Bussan / AV Japan főhadiszállásra. A távol-keleti kiadó ugyan nem jeleskedett a piacot elöntő játékrengeteggel, azonban a Mission X nevezetű világháborús vertikális lövöldéjük igazán hangulatosra sikeredett. Az 1942-höz hasonlóan itt is szigetek, óceánok és szárazföldek felett zajlik a küzdelem, ahol az elsődleges feladatnak a kommunikációs csatornák elpusztítása, a hidak, ellenséges célpontok megsemmisítése és a légitámadásban résztvevő objektumok szétlyuggatása számít. Itt ugyan nincsen a golyókat kikerülő manőver (lásd 1942), azonban közelebb lehet repülni a föld- vagy vízfelszínhez a nagyobb sebzés bevitele érdekében. Ez persze sokkal veszélyesebb mutatvány, hiszen lényegesen gyorsabb mozgású célpontokkal hoz össze a sors, mintha a magas égboltok repkednénk. A dolog igazi érdekessége, hogy a szintek befejezése előtt próbára tehetjük magunkat a leszállás terén is, ugyanis a bázisra visszaérve sikeres landolás után a duplaszárnyas vadászgép miatt nem kevés bónusz üti a markunkat.

Ha már le és felszállásról esik szó, nem mehetek el szó nélkül minden idők egyik legjobb szimulátor játéka, a vektoros ábrázolást alkalmazó hatalmas Star Wars automata mellett sem. Személyesen csak a kilencvenes évek elején, egy retro kiállítás alkalmával volt szerencsém megcsodálni a lenyűgöző gépezetet, amelynek halk zümmögése az ellenséges vadászgépek protontorpedókkal való miszlikbe aprításáért volt felelős. Bámulatos masina, mint ahogy maga az áramkörökben kígyózó program mérete is: a tömörített ROM-ok mérete alig 78 KB, de amit a gép kisajtol magából, az elképesztő! Az Atari jól gondolta, hogy ismételten a színes-vektoros ábrázoláshoz tér vissza, ugyanis akkoriban ez volt az egyetlen technológia, amivel valós hatású 3D-s látványt lehetett elérni. A látványhoz azonban a küllem is alaposan hozzájárult: a tekintélyt parancsoló gép felületének 90%-át a Star Wars univerzumból származó atworkok borították – még a műanyag felületen is. A belső irányítópanel egy az egyben a filmben látott X-Wing pilótafülkéjének pontos másolata, a képernyőn megjelenő célzó radarokról nem is beszélve. Ha a játé-

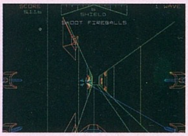


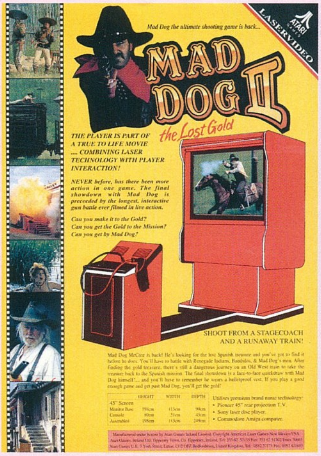




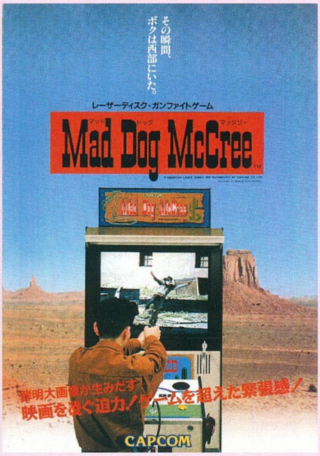










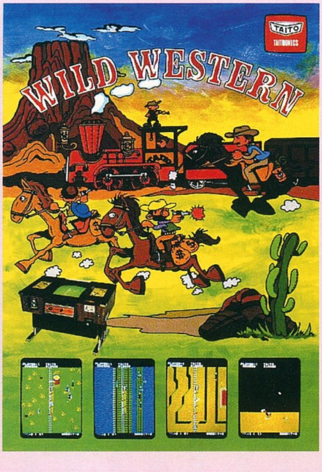


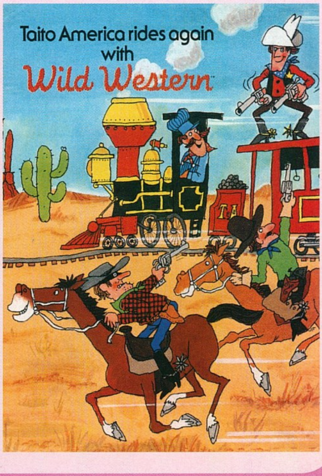
kos beült a kabinetbe, rögvest átérezhette azt az élményt, amit Luke Skywalker első bevetése alkalmával tapasztalt meg. A játékban is hasonló a feladat: a lázadók csapatának el kell jutnia a halálcsillag szellőzőjáratáig, ahol a protontorpedókat használva felrobbanthatják a reaktort és megsemmisíthetik a birodalmiak legrettegettebb fegyverét. Ehhez három pályán keresztül vezet az út: az első felvonásban a Vörös kódjelű köteléknek a Tie vadászok ellen kell felvenni a kesztyűt a világűr végtelen sötétjében, háttérben a halálcsillag vészesen csillogó fényével. Ha sikerül teljesíteni a missziót, akkor a Death Star felületén levő lövegtornyokkal és ágyúkkal vívott küzdelem következik, majd végül a filmes eposzból talán legjobban ismert észvesztően hangulatos száguldós rész a halálcsillag szervizjárataiban, főszerepben a lövegtornyokkal és Darth Vader csatlósaival. Ha az utolsó pillanatban sikerül találatot bevinni a célkereszt által jelzett területen, a halálcsillag színes és látványos robbanással megsemmisül, mit pedig némi üdvözlőszöveg és digitális „szpícs" közepette újra nekiugorhatunk a feladatnak – természetesen sokkal nehezebb fokozaton. A Star Wars automata előtt talán még egyetlen gép sem tartalmazott ennyi digitálisan kódolt üzenetet: a rendkívüli alaphangulatot megadó hanghatások már a játék előtti nehézségi szint képernyőjének felvillanása után kezdődnek és egészen a csata végkimeneteléig záporoznak. Luke Skywalker rádióüzenetei („Red Five standing by", vagy „This is Red Five. I'm going in!"), Obi-Van Kenobi klasszikus intelmei („Use the Force, Luke!", vagy a „Remember, The Force will be with you. Always"), Han-Solo favorittá vált csatakiáltása, („Yahoo! You are all clear, kid!"), Darth Vader („I have you now!", vagy „The Force is strong with one!") utolsó mondatai mind hozzájárulnak a felejthetetlen hangulathoz. Ha ehhez hozzáveszem a Star Wars univerzum csontig hatoló indulóit és dallamait (amiből a játékban szám szerint hét is akad), akkor a főcímdal, vagy a Mos-Eisley-ben levő Cantina banda olyan szintre húzza a játékost, hogy úgy érzi, meg tudná menteni egymaga a világot. Persze a technológiai háttér sem elhanyagolható: az X szárnyút irányító analóg kar vadászgép mintájára készült (mint ahogy a filmben is átalakított katonai repülők voltak láthatók), ami a mozgás hatására irányította a pilótafülkét (és az ágyúkat is) a virtuális térben, s tűzgombjával a négy irányból érkező lézernyalábok ezreivel hasította fel az étert. Mivel az Atari mérnökei a Lucasfilm Ltd.-vel karöltve készítették el a gépet, az akkori lehető legjobb formában adja vissza az űrcsaták hangulatát. Később elkészült a raszteres technológiát alkalmazó folytatás is – igaz, nem az Empire Strikes Back, hanem a Return of the Jedi 1984-ben. Érthetetlen módon rá egy évvel később jelent csak meg a második rész, ami egy az egyben az első epizódból készült masina alapjaira épült, és csupán csak a kiegészítő áramkörökkel volt bonyolultabb. A mai napig ez az egyik leghíresebb filmből készült Atari masina, így joggal foglal helyet az Utolsó csillagharcosban főszerepet kapó The Last Starfighter automata mellett.

A The Last Starfighter 1984-es debütálása alaposan felkavarta a szimulátorokat fejlesztő cégek közötti alaphangulatot. A sikerklasszis filmjében Alex Rogan mellett bizony ez a gép játszotta a főszerepet, hiszem segítségével vált az ifjú főhős a galaxis hős űrvadászává (Nézzétek meg feltétlenül, ha nem volt szerencsétek hozzá, ugyanis egy játékrajongónak kultikus alapfilm!). Méltó ellenfelévé nőtt volna a Star Wars Arcade-nak, hiszen fantasztikus alapötlete, grafikai megvalósítása, totális 3D-s teret adó ábrázolása alkalmassá tette erre. Miért beszélek csak feltételes időben? Azon egyszerű oknál fogva, mert a gép valójában sohasem jelent meg. Miért? Amikor a film hatalmas sikerrel debütált, az alapját képező játékgép csak 75%-os készültségben leledzett – éppen ezért a képkockákon egy picit módosított, CGI grafikás montázzsal (amit a csatajelenetekkel együtt a Cray X-MP számítógépen készítettek) varázsolták olyanná, mint amilyenné eredetileg vált volna. A gép később el is érte volna ezt a fejlettségi szintet, de addigra már annyi hasonló játékból lenyúlt ötletet és megvalósítást tartalmazott (a késlekedésről és a 3D-s polygonok gyerekcipőben járásáról nem beszélve), hogy a licencek miatt kénytelenek voltak leállítani a Starfighter projektet. Ezért nincs a világon sehol gyűjtői példányban egyetlen darab sem a prototípust kivéve, amely még mindig az Atari saját tulajdonában porosodik valahol (régebben gyakran vitték retro kiállításokra és rendezvényekre), de hozzáférni és működtetni lehetetlen vállalkozás bárki számára. A Last Starfighternek később készült egy Atari 5200-as konzolra készült átirata is, de ez értelemszerűen meg sem közelíti a nagytestvér fejlettségi szintjét.

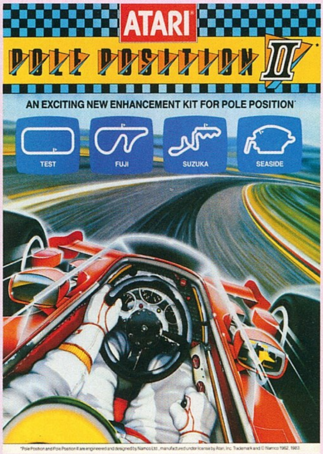
Ha már szimulátorok, meg kell említeni a földhözragadtabb versenyzést kínáló csodákat is: közülük a Pole Position érdemel különösebb figyelmet, ami a Namco keze munkáját dicséri, még ha az USA-ban az Atari égisze alatt is jelent meg. A dolog érdekessége, hogy a pilótafülke alakú kabinetben a gáz- és fékpedál is megtalálható volt (nagy szó volt ez akkoriban, kérem!), habár a fel- és lefelé váltáshoz nem állt rendelkezésre külön sebváltó kar. A Pole Posi-









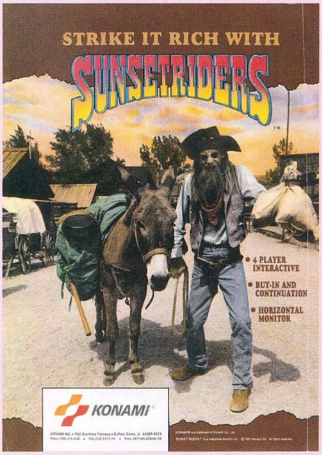


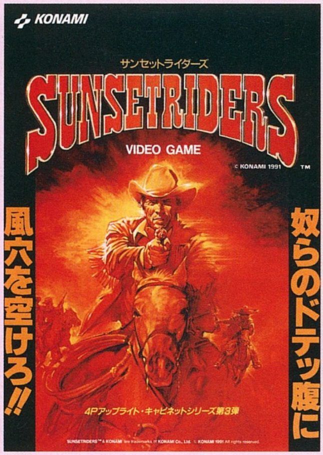
tion tipikus árkád autóverseny volt, kvalifikációs körrel, az út menti hirdetőtáblákkal, neves versenypályákkal megspékelve, ahol csak ellenfeleid lassíthattak le valamelyest. A helyzet az egy évvel később érkező folytatásban sem változott számottevően: ugyanaz a grafikai megjelenés, csupán a játékmódok (négy választható kihívás, négy versenypályán, az idő és a pilóták ellen) változtak, az igazi érdekessége a Ni-Cd alapú akkumulátor volt, amely a kikapcsolás után is megőrizte a hi-score táblázat értékeit. A Namco mérnökei azonban nem hagyták lanyhulni a gépre szegeződő tekinteteket, ezért kevéssel a Pole Position II után a piacra dobták a TX-1-et, ami azzal vívott tekintélyt magának, hogy három hatalmas 19"-os monitort tartalmazott. A középsőn a főképernyőt, a szélső kettőn pedig a versenyautótól jobbra és balra levő környezetet láthatta a játékos, egyfajta térlátást érezve. A benzingőzös futamok eddig nem nagyon látott élménnyel gazdagították a pilótákat, így elég furcsa volt pl. egy Wild Western játékgépet megpillantani a fél termet betöltő monstrum mellett.

Pediglen a Wild Westernben felfedezhetőek voltak a későbbi Mad Dogok ugyanúgy, mint a favorizált Konami-féle Sunset Riders is, csak picit a színfalak mögé kell kukkantani. Miért? Mert a vadnyugatos-vonatos üldözésekben résztvevő lovas összecsapások kultikus western videojáték összetevők voltak már akkoriban is. A Taito Wild Westernjében a sheriffként az volt a feladat, hogy megvédjük a pénzszállító szerelvényt a gaz banditák folyamatosan érkező lovas hadától. A változatos helyszíneken zakatoló vasparipán vagy az utána loholó lovasok között parancsolhatott magának tekintélyt a hatlövetű. A pályákon elszórva különböző terepviszonyok is nehezítették a törvénytevést: hol szakadékok felett kellett lavírozni, hol a fejet kellett lehúzni, ha éppen egy hegy gyomrán keresztül vezető alagútba száguldott be a szerelvény. Mindent összevetve remek kis lövöldözős móka volt ez, méltó elődje a Sunset Riders, és Mad Dog vonalon száguldó folytatásoknak.

Nem véletlenül említettem a fentebbi két szereplőt, ugyanis a Wild Western után nagyjából tíz esztendővel később láttak napvilágot. A Mad Dog és folytatása, a Mad Dog: The Lost Gold remekül eltalált interaktív fénypisztolyos shooter, amelyben igazi vadnyugati gazfickóknak öltözött figurákkal kell megküzdeni. Az American Laser Games CD lemez alapú játékgépe valós időben mutatta az eseményeket, ugyanis a pontos és pontatlan találat mozzanatait egy az egyben a kamerával felvett jelenetek adták. Az egész játékprogram egy előre leforgatott snittekből álló multimédiás anyag, ahol nekünk az ifjú seriffként a helyi bandák vezetőjét, Mad Dog McRee-t kellett eltenni láb alól. Egyébként nem a Mad Dog volt az első ilyen stílusú játékgép, de az is biztos, hogy kevés aratott akkora sikereket, mint ez. A játékmenet annyiból állt, hogy a kabinethez láncolt fénypisztolyt markolászva azelőtt kellett lepuffantani a képernyőn felbukkanó célpontokat, mielőtt ők tették volna ugyanezt. Ha kifogyott a tár, a markolat lefelé rántásával lehetett villámgyorsan újratölteni. Óvatosnak művelet volt ez, mert a tárazás időtartamára sebezhetővé vált a főhős, mivel a későbbi (pl. Time Crisis-ből ismerős) fedezékbe vonulás itt még igencsak gyerekcipőben járt. A furcsa megvalósításából fakadóan a Mad Dog sorozat mindig is kilógott az igazi árkád játékok közül, mint ahogy a cég későbbi, hasonló produktumai is.

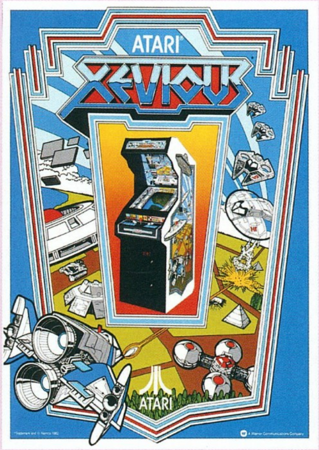
Ha azonban a vérbeli vadnyugati videojátékot kerestél akkoriban, szinte biztosra vehetted, hogy legtöbben a Sunset Riders-t ajánlják majd. A tipp jogos, a Konami játéka a mai napig az egyik legnépszerűbb Western témájú shooter – baráti körömben is. Ez elsősorban a Final Fight, Warriors of Fate, stb. beat'em up stílusjegyeiből adódik. Adott négy eltérő képességekkel és fegyverekkel rendelkező vadnyugati (törvényen kívüli) hős (Billy, Bob, mindenki Cormano-ja és Steve), akik megpróbálják elejét venni Sir Richard Rose partizánakcióinak és fosztogatásainak. Ha a Sunset Riders-nek bizalmat szavaztál, eladtad az ördögnek a lelked. Egy roppant hangulatos, golyózáportól, dinamitfüsttől, csirkéktől, lovas kocsiktól, felvehető extráktól na és persze a banditáktól nyüzsgő világba kerültél, ahol a speciális képességek (ugrabugra a platformokra, becsúszások, stb.) mellett még bárhölgyek megmentésével is elkényeztetett a sors. Erősebb fegyver kell? Térj be egy bárba, s egy jókora aranykupac, valamint egy üveg Tequila felhörpintésével máris kedved szerint szórhattad az ellenséget. A felvehető bónuszok szükségesek is voltak a pályák teljesítéséhez, ugyanis a hét helyszín mindegyikén (amelyből három lóhátón történő puskaropogást jelentett) stage-bossok vártak rád, akik mindig csak egy adott technika betanulásával váltak sebezhetővé. Így történt, hogy a vadnyugati városkát elhagyva a prérin, a Lokomotív expresszen, a mexikói erődben, vagy épp az indiánok földjén masírozva furábbnál furább szerzetekkel hozott össze a sors. Az igazi mókát azonban a multi gépeken való játék jelentette, ugyanis a Sunset Riders-ben lehetőség volt négy játékos csatározásra is – a golyózáporban ilyenkor az ellenfelek száma is megsokszorozódott, így ember volt a talpán, aki öt perc után tudta: ki barát és ki ellenség…

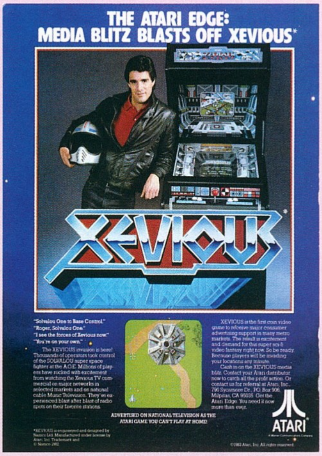












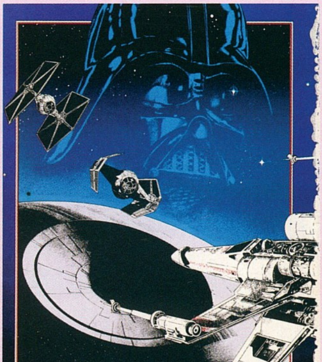
Ha már a golyózápornál tartunk, a határ csak a csillagos égbolt: az SNK is odatett magáért, mikor a Last Resorttal nem titkoltan a múlt hónapban említett R-Type babérjaira tört. Képzeljetek el egy ugyanolyan (!) koncepción alapuló játékot (az Orb, a mechanikus és bio-szörnyetegek, valamint a csodálatos porig rombolható helyszínek alapján), amely csak nevében és néhány egészen apró mozzanatban tér el a nagy elődtől. Tegyetek hozzá csillogó és gyönyörűen kivitelezett, a kor csúcstechnológiájának megfelelő látványvilágot, tuti hanghatásokat és pergő metál-gépzenét is – az eredmény: egy tökéletes klón, ami sajnos csak japánban és az Álamokban látott napvilágot, így európai barátaink számára csak sóhajjal teli álom maradt (egészen a MAME megjelenéséig, persze). A 45Mbit-es Neo-Geo rendszer köré épített program kivívta az árkád-rajongók elismerését, ami egy klóntól bizony igencsak szép teljesítmény. Nem így a Super Spacefortress Macross, ami leginkább az azonos nevű anime sorozat (Macross) ismerőseinek mondhat valamit. A nálunk kevésbé ismert Fabtek JAMMA rendszerrel kompatibilis játéka vertikális shooter, mégpedig a filmadaptációs formából. Anno Dreamcast-ra is láthattunk hasonló próbálkozásokat (aki fogékony az igazi Sega Naomi-bázisú, vagy egyéb klasszikus árkád shooter adaptációkra, mindenképp szerezzen magának egy példányt a Sega konzoljából, garantáltan nem bánja meg!), ez azonban az 1984-es Studio Nue-féle Super Dimensional Fortress Macross sorozat alapján jött világra. A DIP Switch-es nyelvi fordításnak köszönhetően ez a masina a világ számos pontjára eljutott, így mindenki megtapasztalhatta az Ikaruga nehézségi szintjével vetekedő Hikaru Ichijo és Max Jenius pilóták Zentraeti erők ellen vívott kalandjait. A földi és galaktikus környezetben való összecsapások rettenetesen hasonlítanak a Raiden-ben (Seibu Kaihatsu, 1990) tapasztaltakra: a VF-1S Strike Valkyrie-re keresztelt vadászgéppel három speciális alakzat felvételére is lehetőség nyílt, ha az adott power-up-ot (F: Fighter, G: Gerwalk, B: Battroid) sikerült felvennünk. Természetesen mindegyik eltérő fegyverarzenállal és speciális támadással rendelkezett, így sokszor a kijátszott taktikák segítségével is le lehetett győzni a stage-bossokat.

De hogy a bunyózás szerelmesei se szenvedjenek hiányt ebben a hónapban, egy beat'em up bemutatóval fejezném be februári árkád-körképünket. Mivel képtelenség dönteni a Fatal Fury, Art of Fighting, Mortal Kombat és Street Fighter (ezek közül majd a jövő hónapban válogatunk) között, ezért bátorkodtam inkább egy sikerklasszikus folytatást választani: a Golden Axe: The Revenge of Death Adder ugyanis minden tekintetben kiemelkedő fejezetét képezi az 1992-es esztendőnek. Gondolom, Axe Battler és társainak Death Adder-rel vívott csatáját nem kell bemutatni az idősebb korosztály számára – akik azonban valami oknál fogva mégiscsak lemaradtak a dark fantasy univerzumba taszító játékról, nos... nekik mindenképp kötelező anyagról van szó! A klasszikus oldalra scrollozós játékmenetben az 1989-es első epizódhoz képest semmit sem változott: az újraírt történet a Sega System 32-es sztereó rendszerén domborított és ugyanarról szólt: haladj előre, tisztítsd meg Death Adder csatlósai által uralt területeket, győzd le a mágikus képességekkel megáldott szörnyeket és használd saját fegyverzetüket ellenük. Ha kedved tartja, a manóktól és törpéktől szerzett varázsitalok segítségével többszintű csapást mérhetsz ellenfeledre (villám, földrengés, sárkánytűz, stb.), de többedmagaddal (egyszerre maximum négyen) is átjuthatsz a pályákon. A System 32 rendszerben lakozó erő lehetőséget adott egy szebb és hangulatosabb világ megteremtésére, ahol néhol perspektivikus, máshol pedig saját szemszögből is szemlélhettük az eseményeket. Sajnálatos, hogy a Sega az 1994-ben érkező Golden Axe: The Duel című verekedős anyaggal bealtatta a sorozatot (anno még a Saturn személyében is láttak benne fantáziát – pedig a Golden Axe felszín alatt egy teljesen átlagos verekedős anyag volt, nulla mondanivalóval), ugyanis az eltérő fegyverarzenál, speciális mozgások és kombózási technikák (a történetről és a Golden Axe világáról nem is beszélve) nagyon megszerettették a sorozatot a játéktermekbe látogatókkal. Így történt, hogy a GA: The Revenge of Death Adder több ízben is elnyerte az év beat'em kategóriájának díjait (pedig a '90-es évek eleje tömve volt jobbnál jobb alkotásokkal) és eme megtisztelő eredménye miatt került be az 576 Konzol hasábjaira is.

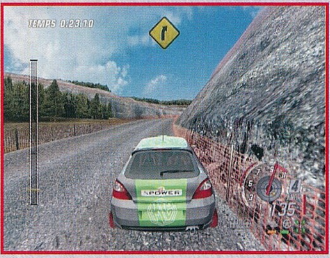
Februárra ennyi, hölgyek-urak: mivel a csillogó kreditekkel teli zsákunk kiürült, szemünk elfáradt, az árkád múzeumi sétánkat ezennel befejezzük. Jövő hónapban ismét fincsi tartalommal várunk benneteket, addig is: Stay Tuned!

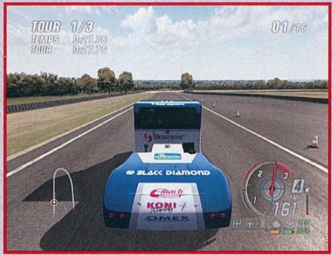
Stinger
stinger@576.hu











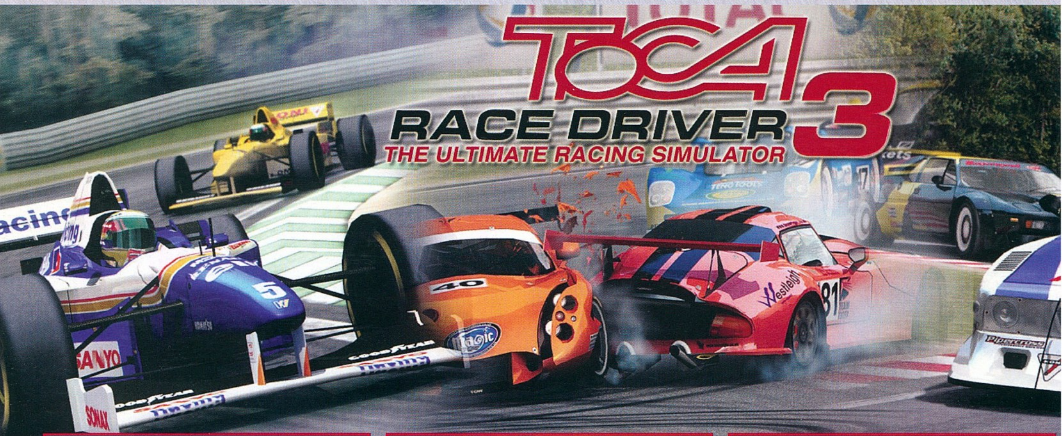


Függetlenül attól, hogy korábban előfordultak a sorozatban kisebb ballépések, vagy sem, biztos vagyok benne, hogy a DTM Race Driver (TOCA Race Driver) 2 óta a TOCA széria minden további nélkül kiérdemli, hogy mint nagyon igényes, szimulátor jellegű, és tartalmas pályavezetésű autóversenyként beszéljünk róla.

Ennek megfelelően a harmadik rész játékmenete is erősen épít a TOCA 2-re. Hozzá hasonlóan a játék fő karriermódját itt is a „Világturné" képezi, még ha a második részben még nem is így hívták ezt a játékmódot. Ismételten egy kezdő pilóta személyében kezdhetünk neki versenyzői pályafutásunknak, ahol megint a jó kipróbáljam a másik két szűz kategóriát is. Ez leginkább azért örvendetes, mert így végre nem kell új karriert kezdeni, ha mindet ki szeretnénk próbálni, és mindent meg szeretnénk nyitni a multiplay-ben. Sőt, hogy eredményeinken javítsunk, a már kipróbált kategóriáknak is bármikor újra nekiülhetünk.

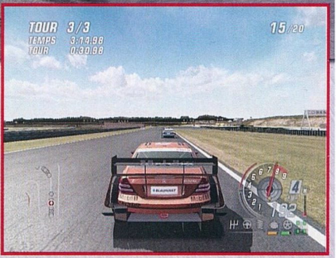
A futamok közötti átvezető videókban már nem mennek bele komolyabb sztorizgatásokba, hanem sokkal inkább Rick vezetéssel kapcsolatos tanácsaira, valamint az egyes kategóriák versenyautóinak tömörebb bemutatójára fektették a hangsúlyt. Na persze a harmadik részből sem hiányozhatnak a feldühödött ellenfelek reklamálásai egy-egy koccanósabb futam után :).

vezetést a rally versenyeknél különösen erősen tapasztaltam, szóval mindenképpen le a kalappal a Codemasters előtt. A második részben sokkal precízebben be kellett tanulni a pályák struktúráját, és a gépi ellenfelek is sokkal keményebbek voltak. Persze a TOCA 2-nél kőkeményen hirdették, hogy „Ultimate Racing Simulator", ám véleményem szerint eléggé necces dolog egy autós játékról az állítani, hogy az szimulátor. Valami valóságalapja persze biztosan van, de ha tényleg minden ilyen játék IGAZI szimulátor lenne, akkor ugyanúgy lehetne bennük a kocsikat irányítani. És akkor megkérdezném tőletek, hogy szerintetek pl. a Gran Turismo-nak, a Ferrari Challenge-nek, vagy a Forza-nak ugyanolyan az irányítása ?









öreg Rick lesz a mentorunk karrierünk során. Összesen 32 rangot kell teljesíteni, melyeken belül legtöbbször 3 külön versenykategória közül is választhatunk szabadon. Összesen 87 különböző kategóriával találkozunk, ahol nem csak olyan ütős autókkal lesz dolgunk, mint a DTM, az amerikai Muscle széria, vagy a Nascar-os Stockcarok, hanem akadnak igen extrém egyedek is, mint a teherautók, vagy pl. a bivaly Monster Truckok, melyek a startnál látványosan a hátsókerekükre emelkednek. Az igazat megvallva a TOCA 3-ban szinte minden létező kategóriájú versenyautóval találkozunk, ami csak létezik a világon. Mindenképpen figyelemre méltó, főleg ha figyelembe vesszük az elődben szereplő 29 „árválkodó" kategóriát, pedig a TOCA 2-t már akkor is a „lehetőségek tárházának" nevezték, már ami a tartalmi oldalát illette, na persze, akkor még nem jelent meg a Gran Turismo 4 és a Forza.

Ellentétben a második résszel, a versenykategóriák itt most bármikor szabadon újraválaszthatóak. Ha például már a 26-os rangnál tartok, még akkor is visszajöhetek az 5-ös rangba, hogy

A Világturnénál azonban még nem állt meg a fejlesztők fantáziája, hiszen a Profi karrierben 8 további kategóriát találunk, mint például a klasszikus járgányok, vagy a GT. Ezeken belül pedig összesen 60+ bajnokságot és 177 futamot teljesíthetünk. Az előbbiek között találjuk a játék nevét adó DTM-et is.

A Szimulációs módnál találjuk az árkádmódnak megfelelő szabad futamokat, az időfutamokat, és a bőséges multiplay-t. A második részhez hasonlóan külön bajnokságokat is szervezhetünk, valamint rendelkezésünkre állnak gép által irányított versenyzők is, nem csak osztott képernyőn, hanem online és system linken is.

Játszhatóság terén bizony sokat fejlődött a játék. Biztosan emlékeztek talán még rá, hogy a TOCA 2-ben milyen könnyen ki lehetett csúszni a fűre, arról nem is beszélve, hogy félve vallom csak be, de számomra a játék sebessége „csigalassú" volt. A TOCA 3-ban ellenben kifogástalan az irányítás. A kocsik sokkal lendületesebbek, és teljes mértékben tudom kontrolálni a kocsit. Nem kel félnem tőle, hogy a kanyarban elszállok a versenyautómmal, és annak is sokkal kisebb már az esélye, hogy kipörgök. Ezt a „szabadabb"

De természetesen a TOCA 3-ban is realisztikusnak tűnik a versenyautók fizikája, ám emellett nagyszerűen irányítható is. Mindenesetre a játszhatóság kiváló, főleg, hogy mint említettem, a gépi ellenfelek már nem olyan profik. A második részben nagyon gyakran durván meg kellett szenvedni, akár csak azért is, hogy egy-két helyet javítsunk. Némi szigorítás azonban mégis adódik. A játék most már komolyabban figyeli, hogy a kanyarok lenyisszantásával, azaz a pálya elhagyásával nyertünk-e jobb pozíciót. Ez esetben több másodperces büntetőidőt szabhatnak ki ránk.

Persze ha még ez sem jelentene elegendő kihívást, még mindig átállíthatjuk a nehézségi fokozatot hardra.

Ne felejtsük el azt sem, hogy a TOCA azon játékok közé tartozik, amelyben törnek a kocsik. Igaz, külsőleg még mindig nem valami kimagasló a törésmodell, a sérülések azonban továbbra is kihatnak a versenyautónk fizikájára, természetesen negatívan.

A kijelzőn továbbra is nyomon követhetjük a megszokott infó-







kat, pl. hogy mennyire sérült a motor, vagy a tengely. Érdemleges változtatást csak az új súlypont (?) kijelző jelenti, amely mutatja, hogy a kanyarokban a kocsi merre akarna kidőlni. Biztosan hasznos kis szerkentyű, de sokkal többet ér, ha rutinból végzel ellenkormányzást, mintha egy kis narancssárga pontocskát figyelnénk.

A játék a sérüléseken kívül elvileg olyan kisebb fizikai behatásokat is figyelembe vesz, mint pl. hogy szélárnyékban állsz-e, vagy pl. hogy sáros-e a gumi. Nem tudom mennyi benne az igazság, de az biztos, hogy extrém sérüléseknél pl. durván belassulsz. hogy mennyire lassú. A törésmodell egyes részei még mindig kicsit amatőr hatást keltenek, hiszen inkább csak kartonpapír jellegű gyűrődéseket láthatunk a karosszérián igazi törés helyett. Viszont a koccanásoknál a kocsik darabkái valósághűen repkednek ide-oda, a fényszórók törnek, a sárhányó pedig annak rendje és módja szerint leválik ütközésnél.

Mindössze egyetlen komolyabb kivetnivalót találtam, és azt is inkább csak a PS2-es verziónál. Megjelenítésnél a játékban roppant mód ricegősek az élek. A Gran Turismo 4-ben például sokkal finomabbak, főleg, ami a környezetet illeti. Még annyit megemlítenék, hogy úgy hallottam a játék PAL verzió-



Az irányítás kapcsán még had jegyezzem meg, hogy a PS2-es verziónál túl erősen kell nyomni az X-et ahhoz, hogy kellően gyorsuljon az autó, így valóban sokkal kényelmesebb a feláljánlott jobb analóg kart mint gázt és féket használni, ahogy azt a rally játékoknál is szokás.

Vizuális szempontból a TOCA 3 alig marad el a GT4 és a Forza mögött. Mindenképpen sokat fejlődött, különösen a rally versenyek esetén, melyek már simán felérnek egy Colin McRae-vel is.

A versenypályák azonban sajnos kissé szegényesek, ám ez nyilván így van a valóságban is. De mindenesetre példát vehetne az EA a Codemasters-től, hogy hogyan kell kinéznie egy Nascar pályának. De az EA védelmében persze meg kell említenem, hogy itt viszont egyáltalán nincsen meg az EA-s Nascarban látott hatalmas rivaldafény és a zsúfolt lelátók, azaz a fullos Nascar versenyfeeling.

Végre a játék sebességével sincsen semmi probléma, hiszen mint említettem a TOCA 2-ben engem leginkább az zavart, ja valamilyen oknál fogva kizárólag csak 50 Hz-et támogat. Hogy ez most csak a PS2 verzióra érvényes, vagy az X-esre is, azt nem tudom, de így ez esetben még az is elképzelhető, hogy a PAL konverzió károsan hat majd a játék sebességére is. Így ha maximalisták vagytok, külföldről rendeljetek egy NTSC verziót.

A TOCA 3 tehát a második rész feljavított, kibővített, és felturbózott változata. Mivel a sztorizgatós karriermód, és a hatalmas tartalom elnyerte a játékosok tetszését, nem akartak számottevően változtatni rajta a Codemasters-nél, inkább csak a TOCA 2 hibáit próbálták meg korrigálni. A tartalom legalább a két-háromszorosára bővült. A Világturné egyszeri végigjátszása mindössze csak 5-8 óra ugyan, ám ha minden versenykategóriát megnyerünk, akkor bőven 20 óra fölé emelkedik a játékidő. A Profikarrier kifuttatásával együtt pedig jócskán meghaladja még az 50-et is, és akkor még mindig ott van a kidolgozott multiplay. Grafikailag a legjobb autós játékok közé tartozik, az autók irányítása, és a játékmenet pedig sokkal dinamikusabbá vált.

Egyszerűen élvezet benne vezetni, és nincsen kötött feszengő érzésünk versenyzés közben. Nem kell a futamokat többször is újrainditani, általában már maximum másodszorra is képesek vagyunk teljesíteni a kihívást. Egyedül a rally versenyeknél kellett kezdetben többször nekifutnom, de csak amíg rá nem jöttem, hogy feleslegesen sokat fékezek, hiszen rendkívül jó a játékban a rallykocsik tapadása, és nem vágódik ki minden kanyarban az autó segge nekicsapódva a falnak, vagy egy fának.

Az viszont igaz, hogy egy idő után akár monotonná is válhat az előre meghatározott bajnokságok és játékmódok teljesítése, és ezen az sem feltétlenül segít, hogy 3 kategória közül is választhatunk.

Éppen ezért objektíven tekintve nyilván nem érhet fel a TOCA 3 a turismo jellegű autóversenyekkel, és hozzájuk képest még ez a tartalom is karcsúnak tűnhet, ám két dolgot azért ne hagyjunk figyelmen kívül. Egyrészt a TOCA 3 még a GT4-nél is komolyabb multiplay-jel rendelkezik, a Forzahoz képest pedig főleg. Másrészt minden további nélkül el tudom képzelni, hogy bőven akad olyan játékos, akit elriaszt, vagy már unja a turismo játékok határtalan lehetőségeit, és nem biztos, hogy pl. minden pályát ötször akarnak megtenni, mire megszerezhetnek egy adott kocsit. Aki tehát egy igényes, ám mégis könnyebben emészthető licencelt pályavezetésű autóversenyre vágyik, annak mindenképpen ideális választás a TOCA 3.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Nem vagyok „Toca" kedvelő – pontosabban eddig nem voltam, mert rám leginkább csak a „Koca" autóverseny játékos jelző illik –, de ez a harmadik rész maradéktalanul meggyőzött. Nem a fizikájával, nem a szimuláció élethűségével, és nem is a többjátékos módjával: egyszerűen azzal, hogy az általam ismert összes versenytípus megtalálható benne. Egy játékban minden!

TOCA RACE DRIVER 3

CODEMASTERS

PS2, XBOX

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

PS2 – 1-2 Játékos, 8 online, system link, dpl II; memóriakártya 8mb (289KB); analóg irányító (dual shock)

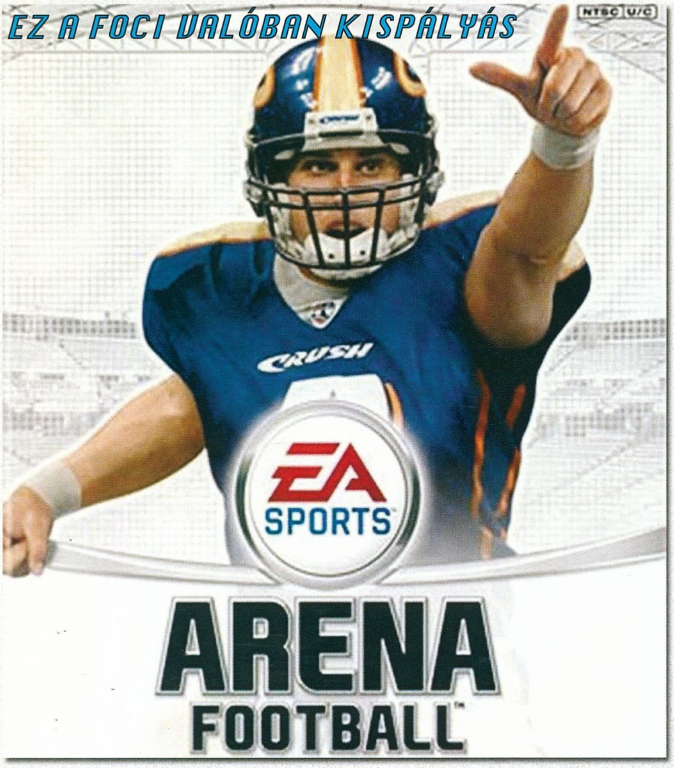
XBOX – 1-2 Játékos, 12 online, system link, dd 5.1

✓ toca 2-nél érezhetően komolyabb tartalom, grafika, és játszhatóság
× a turismo jellegű játékokhoz képest korlátozott játékmenet, ps2-n kissé ricegős élek

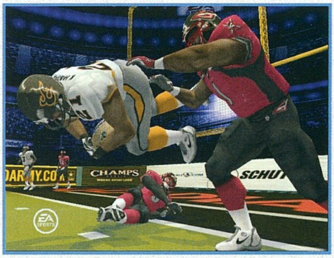
XBOX **PS2**

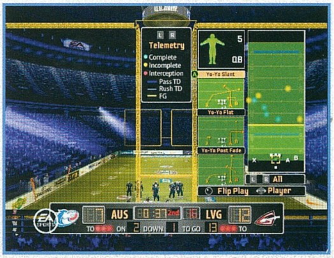
9 pont

EZ A FOCI VALÓBAN KISPÁLYÁS









Akik figyelemmel követik az amerikai nemzeti futball ligát, azok jól tudják, hogy a februártól-szeptemberig tartó időszak holtidő az NFL-ben, hiszen a húzós alapszakasz és esetlegesen a playoff meccsek után a játékosok jól megérdemelt pihenőre mennek, hogy aztán még tavasszal elkezdődjenek az alapozó edzések végláthatatlan sorai, hiszen az NFL-ben szinte minden évben a nulláról kell felépíteni a csapatjátékot, köszönhetően a szezon végi igazolásoknak. Az új játékosoknak be kell illeszkedniük a csapategységbe, mindenkinek újra kell tanulnia a drive-okat, és ez az az időszak, amikor még van lehetőségük az edzőknek különféle játékok és taktikák kidolgozására (amiknek a sikerességét a „pre”, azaz az előszezonban tesztelhetik le), hogy aztán a következő alapszakaszban már mindenki tudja, mikor, hol a helye a pályán. Épp ezért valószínűsíthetnénk, hogy ennek a holtidőnek a betöltésére jött létre az AFL, azaz az Arena Football League. De ez mégsem fedi teljesen a valóságot, hiszen aki amerikai focira vágyik, azért az NFL-en túl is találhat magának nézelődni valót, hiszen ott a College, ami az egyetemi bajnokság, és amiről azt érdemes tudni, hogy sokkal népszerűbb, mint maga az NFL, de számtalan igen nívós középiskolai bajnokság is javában zajlik. Szóval kicsit inkább pénzszaga van a dolognak, és mintha a szervezők azoknak a városoknak a zsebébe próbálnának belepakolni, akiknek tartósan nincs az NFL-ben résztvevő csapatuk (tisztelet a kivételnek). Hát ez van, ha működik ez a dolog, akkor működik, és ha már valamely város a nagy ligában nem tudott beférkőzni, akkor nem árt, ha nekik is kreálnak saját bejáratú hősöket, akikkel együtt dobbanhat a nagy kollektív szív.

És hát működik, hiszen idén már a huszadik Arenabowlt (a nagydöntő AFL elnevezése) rendezik, és egyre népszerűbb a sportág, persze csak odaát Amerikában (idén például Bon Jovi lesz a döntő szünetének fő attrakciója, aki egyébként maga is résztulajdonos az egyik csapatnál, ha jól emlékszem pont a Philadelphia-nál), ahol az elmúlt néhány évben ugrásszerűen emelkedett a játék népszerűsége. Azt, hogy valóban milyen okokból jött létre az AFL ne tőlem kérdezzétek, én mindössze egyetlen egy ilyen mérkőzést láttam rövid életem alatt, azt is csak félszemmel az egyik ismerősömnél, úgyhogy inkább nézzünk át néhány konkrétumot, hogy valójában miről is szól az **Arena Football**.

Először is a meccsek zárt stadionokban zajlanak, a pálya mérete fele az NFL szabványnak, azaz mindössze 50 yard. Ráadásul ezeknek a pályáknak nincs oldalvonala, hanem a kispályás focikhoz hasonlóan nagyjából derékig érő műanyag palánkkal vannak körbekerítve, a gólterület végén pedig hatalmas átlátszó műanyagtáblák vannak elhelyezve, amiről leginkább azt kell tudni, hogy a táblákról visszapattanó labda is él, azaz mandinerből a falról visszapattant labdát elkapva is lehet pontokat szerezni. Fontos még az is, hogy az AFL-t az NFL-nél csapatonként hárommal kevesebb ember játssza (tehát nyolc a nyolc ellen), akiket még különféle AFL szabályzatok is kötnek, például csak két linebacker lehet, csak egy ember blitzelhet, stb. Plusz, ha jól tudom negyedenként mindenkit csak egyszer cserélhetnek be, ezért a játékosok sokkalta nagyobb terhelésnek vannak kitéve, mint az NFL-ben, és talán épp ezért hívják az AFL-t a vasemberek focijának, meg talán pont ebből kifolyólag halt meg 2003-ban az egyik bakersfieldi játékos is a pályán játék közben. Persze ezt az Ironman Football elnevezést inkább csak egy hangzatos semmi, amivel az NFL-ből kimaradt csalódott játékosok reklámozzák önmagukat, akik annyira azért még sem lehetnek elkeseredve, mivel itt is igen jó fizetés kerül a srácok bukszájába. Mindenesetre a pálya méretéből adódóan sokkal pörgősebb a játék, az időt sem állítják meg, ha mondjuk földet ér, vagy elhagyja a pályát a labda, nagyon gyakoriak a pontban gazdag mérkőzések, és az NFL-lel szemben itt relatív gyakran vállalják be negyedik kísérletre a punt helyett, valamelyik hagyományos play-t. Az AFL-ben eladni a labdát sokkalta életveszélyesebb, mint az NFL-ben, hiszen könnyebb visszafutni vele, a hosszú passzokat meg felejtsük el, szintén a pályák méretéből adódóan. A játék egyéb aspektusai (pl.: a pontozás, stb.), nagyjából megegyezik az NFL szabályrendszerével, úgyhogy dióhéjban ennyit lehet elmondani az AFL-ről.

Mindenesetre az EA Sports-nál úgy döntöttek, hogy van már olyan népszerű ez a sportág is, hogy megszerezve az exkluzív licenceket, érdemes már a franchise-t játékformába önteni, és a NFL Pro Bowl utáni űrben a piacra dobni, hátha ráharap a nagyérdemű, és begyűjthetnek egy kis extra profitot a Madden NFL, és az NFL Street keverékének az újbóli eladásával, hiszen az Arena Football nem más, mint egy Madden NFL játék kispályára költöztetve. Ez persze nem feltétlenül rossz, sőt akár jelenthetne jót is, hiszen a Madden NFL kategóriájának a királya, és minden tekintetben veri a konkurens játékokat, csak épp látszik, hogy az AE Sports-nál nem nagyon erőltették meg magukat, vagy talán nem mertek túl sok pénzt pumpálni egy egyelőre még bizonytalan játékfejlesztésbe (meg mondjuk felesleges is lett volna). Mert itt bizony arról van szó, hogy szinte minden egy az egyben lett áthozva a Madden NFL-ből kezdve a játékosok mozgásaitól, egészen a különféle menüpontokig, beállítási lehetőségekig. Ez tehát a játék legnagyobb negatívuma, mármint, hogy olyan, mint egyedisége az nincs neki. Kaptunk viszont egy nagyon magas szintű aréna focit, az összes hivatalos csapattal és játékossal, és egy igen-igen részletes menürendszerrel megtámogatva, ahol kedvünk szerint szinte bármit megváltoztathatunk a játékban, ezerféle játéklehetőség vár minket, csapatot és játékost kreálhatunk, elvégezhetjük az edzői teendőket, új csapattaktikákat dogozhatunk kis stb. Tetszett még, hogy külön foglalkoznak a játékosok sérüléseivel, és a meccsek közbeni edzői biztatások is jópofák. A közönség viszont elég ocsmány. A grafika tehát (a közönség ellenére is) kiváló, a hangok és zenék profik, a lehetőségek tárháza szinte végtelen, úgyhogy a szavatosság is kiváló, az irányításba sem lehet belekötni, hiszen azt is egy az egyben átvették a Madden NFL-ből – a hangulat viszont csak közepes, mivel nem igazán tudtam magam beleélni ebbe a kispályás műfű döngölésbe. Szóval azt is mondhatnánk, hogy a játék legnagyobb pozitívuma, azaz hogy olyan profi játék, azaz semmiben sem különbözik, mint a nagytestvér, egyben a legnagyobb negatívuma is, hiszen inkább akkor már a Maddennel játszik az NFL-t szerető ember. Olyan az egész, mintha az EA Sports hirtelen kiadna egy kispályás focit a FIFA 2006 grafikai motorjával, bár ez a hasonlat kicsit sántít, mivel egy jó kis terempályás focira szerintem rengeteg európai játékos nagyon régóta vágyakozik már. Mindegy, ez itt a magyar piacon egyelőre inkább csak egy érekeség, mintsem komoly vásárlóbázissal rendelkező produktum, viszont volt egy előzetes a DVD-n egy olyan NFL játékról, ami kifejezetten az edzői teendőkre fekteti a hangsúlyt, ami igencsak felkeltette az érdeklődésemet.

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Egy amerikai foci rajongónak igazi csemege lesz ez a game, az tuti, a kisebb pályával, az újfajta szabályrendszerrel, és a gyönyörű külalakjával. Remélem, a teszt felkeltette az érdeklődést azokban, akik profin nyomják az NFL stuffokat, de ehhez az újdonsághoz még nem volt szerencséjük.

ARENA FOOTBALL

EA SPORTS

PS2, XBOX

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	közepes

PS2	1-8 Játékos, 4 online, multi tap memóriakártya 8mb analóg irányító (dual shock)
XBOX	1-4 Játékos, 4 online

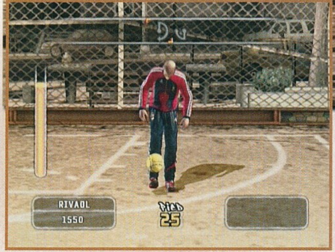
✓ a madden nfl minden pozitívumát magában hordozó profi afl kispályás amerikai foci
× mégsem az igazi

XBOX PS2

7 pont









Még mielőtt nekiálltam volna a FIFA Street 2 tesztelésének, egy véletlenből kifolyólag találkoztam a Tibi haverommal, ami épp kapóra jött, mivel jól tudtam, hogy benne már az előző rész is mély nyomokat hagyott, nem voltam hát rest, és nekiszegeztem a kérdést, szerinte milyen lett a folytatás? „Esküszöm neked, sokkal jobb – jött a kicsit bő lére eresztett válasz, szokás szerint – baromi sokat javult a grafikája, nagyon sok új és jó csellel bővült a játékosok repertoárja, előnyére változott az irányítás, logikusabb lett bajnokságmód, csapatot és játékos editálhatsz, szóval egy nagy flash az egész, csak ne nagyon mutogasd olyanoknak, akik a hagyományos focit szeretik, mert lehet, hogy nekik annyira nem fog bejönni a cucc." Csak az objektivitás kedvéért, már majdnem nekiszegeztem ugyanezt a kérdést a beszélgetést végighallgató Laci haveromnak is, de még időben kapcsoltam, hogy ő a Nintendós Zeldákon kívül egyetlen egy Playstation 2-es játékkal játszott egész életében, az meg az ICO volt…

MARTIN BELESZÓL!

Nem sikerült a fejlesztőknek eldönteni, hogy valódi, hiteles sportjátékot, vagy nagyon divatos akciójáték-elegyet akarnak-e kihozni végtermékként.

Akik egyébként nem tudnák, a FIFA Street sorozat tavaly repült ki az EA Big fészkéből, azaz a Street család legfiatalabb tagja – ami meg is látszott az előző részen, hiszen egy elég kezdetleges játékot kaptunk kézhez, amiről nekem leginkább a „koncepciótlan" kifejezés jutott az eszembe, ennek ellenére, mivel ütős kispályás foci a mai napig sincs a piacon, viszonylag nagy rajongótábora alakult ki az elmúlt egy éve során.

Az látszik az anyagon, hogy az EA Bignél megpróbálták orvosolni az előző rész hiányosságait, és tonnányi extrával egészítették ki a második részt, nem utolsó sorban a teljes menürendszert is újradizájnolták, de azért a játéknak bőven akadnak még így is betegségei. Ami nekem rögtön szemet szúrt, az a játéklehetőségek korlátozott száma. Nyomhatunk egy gyors menete a grundon, válaszhajuk a barátságos meccs opciót, vagy nekiállhatunk a karrier módnak, hogy magunk alá gyűrve a világ labdazsonglőrjeit, mi legyünk a világelsők, na persze csak virtuálisan. (Ja és ott a trükkverseny is, amit akár nyolcan is nyomhatunk egymás ellen – na az tényleg király, kicsit olyan, mint a régi Tony Hawk játékok.)

A karriermódot egyébként négy különálló fejezetre osztották fel, de természetesen nekünk szép sorban kell őket teljesítenünk, és végigjátszani, ahogy a tehetséges ifjoncból nemzetközileg is elismert arc válik. Még mielőtt nekikezdenénk, először is meg kell alkotnunk ezt a fickót, aki egyben a virtuális tükörképünk is lesz. Én leginkább azt szeretem ezekben a játékos editálásokban, hogy megadatik nekünk az a lehetőség, hogy egy olyan fickót alkossunk, amilyen a lelkünk mélyén szeretnénk lenni: én például mindig egy kicsit alacsonyabbra, kevésbé izmosra és sármosra veszem a figurát, mint amilyen az életben vagyok. És mivel rengeteg színes melegítő közül válogathat az emberfia, a testsúly maximumra állításával még akár korunk médiájának „fenegyerekét" és kisbálna Győzikéjét is megalkothatja, akinek erre van igénye. (A ruhák, kiegészítők, és sporteszközök egyébként valódi az életben is létező márkákból lettek összeválogatva.)

Aki egyébként nem akar ezzel vacakolni (az mondjuk nem fogja elkezdeni a karrierjét), rengeteg válogatott csapat közül csemegézhet, amik egytől-egyig valódi játékosokból állnak, és mivel a létszám amúgy is korlátozott (hiszen négy a négy ellen játsszák ezt a sportot), minden ország legjobbjainak legjobbjai kerültek fel a DVD-re. Hadd ne soroljam fel, úgyis tudjátok: Robinho, Lampard, stb., de van lehetőség valódi utcai májerek, vagy klasszikus játékosok kiválasztására (Rudi Völler mindenek felett!) is.

A grafika az tényleg fejlődött az előző részhez képest, és főleg Xbox-on néz ki nagyon bitangul a játék, Playstation 2-őn már nem ilyen frankó az összkép, csúnyább is a játék, és sokszor nem bírja el a gép a rohangáló poligonfigurák gyorsaságát, ezért hajlamos a beszaggatásra, az akadozásra, pedig az ember azt hinné kisebb pályán, mindössze nyolc játékossal relatív könnyebb dolga van a hardvernek.

Maga a játék viszont nem sokat változott: az oké, hogy bővült a játékosok mozgásrepertoárja, és rengeteg új mozgással, csellel egészült ki (ezeknek amúgy csak elenyésző része van kezdetben megnyitva), finomodott az animáció, javult a bőrbogyó fizikája, de még így sem az igazi. A mesterséges intelligencia szegényes és idegesítő: az állandó alibizésük, az emberfogásuk megöli a csapatjátékot, a társaink hasznavehetetlenségéből adódó védelmi lyukakat kegyetlenül kihasználja az ellenfél. Játékosaink sokszor tévesen vagy egyáltalán nem reagálják le a szituációkat, nem követik a játékot, nem jönnek vissza védekezni, ugyanakkor jóformán a támadásból sem veszik ki a részüket, ergo ránk hárul minden feladat. A helyzetünk pedig egyáltalán nem könnyű, hiszen a játékban nincs szabálytalanság, és az ellenfél minden eszközt bevet a megállításunkra, igaz ezek a lehetőségek nekünk is adottak – kár, hogy a játék így sokat veszít futball mivoltából, és egy kölcsönös adok-kapok alakul ki, aminek hatására szinte nincs olyan másodperc, amikor ne lenne fetrengő játékos a földön, ami egyébként hatalmas melléfogás, mivel még a grundon is van némi kölcsönösen elfogadott szabályrendszer.

A kapusok még brutálisabbak (páros lábbal repülnek ki a kapujukból), ráadásul szinte mindent kifognak, és a rúgás közben megjelenő kis célkereszt sem teszi könnyűvé az életünket, mivel még a kis segítség ellenére is pokoli nehéz gólt rúgni. Ez szintén a programozók hibája, mivel a játék olyan érzetet kelt az emberben, mintha csak előre megírt szituációkból lehetne gólt rúgni, de azokból válogatás nélkül mindig. Az összecsapásokból is hiányzik az a fizikai valóság, hogy a labda arra, és ahhoz pattanjon, akihez a valóságban is kerülne, ami mondjuk egy Pro Evo-ban már régóta megvan. A Street széria meghatározó jellemzője, a Gamebreaker csík itt is és újra jelen van, és szintén belerúg egyet az egyébként is haldokló játékmenetbe: az állandó csel-ismételgetés, hogy feltöltsük, majd annak segítségével mega-giga védhetetlen gólokat lőjünk, nagyon távol áll a valódi kispályás focitól, és az extrák között megtalálható videóban szereplő valódi sportolóktól. Ha legalább kikapcsolható lenne ez az opció, vagy esetleg a kedvünkre változtathatnánk a játék paramétereit, közelebb kerülnék a valódi élményhez. Így azonban egy inkább egy árkád jellegű, szabálytalanságokkal tarkított labdazsonglőrködést kapunk, mintsem valódi, a sportágról, vagy a hétvégi kocafocistákról reális képet festő produktummal találnánk szembe magukat. Kispályás foci, ahogy az EA Bignél elképzelik… van még hova fejlődni…

Csipi M Lee
csipimlee@citromail.hu

FIFA STREET 2

EA

PS2, XBOX, PSP, GC, DS

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	közepes

PS2	1-4 Játékos, multi tap, dpl II, 16:9 memóriakártya 8mb analóg irányító (dual shock)
XBOX	1-4 Játékos, 16:9

✔ fejlődött, zenei anyag, valódi játékosok, trükkverseny
× messze még a használható jelzőtől

XBOX	PS2
6.5 pont	6 pont



ÜTŐS KIS ESTE!

FIGHT NIGHT ROUND 3

Itt van a március, de a tavasznak a nyomát sem lehet látni. Ez kicsit elszomorít engem, de gondolom ezzel nem csak én vagyok így. Persze szeretem a hideget is, de most már elég legyen belőle! Megyek, leütöm a telet…

Aki elolvasta az előző havi cikkemet az tudhatja, hogy szerveztünk egy jó kis röfit a haverokkal, és itt láttam én is először a játékot. Pénteken kaptam meg az anyagot, a „játék határok nélkül" szombaton kezdődött, és valamikor vasárnap ért véget. Egy darabig pihent a korong, mivel a szokásos alap particuccokkal zúztuk az ipart, de amikor eljött az ideje, akkor mint valami pióca, beleette magát a gépbe.

Nagyon nagy meccseket vívtunk egymással. Az elején még vége lett a bunyóknak az első menetben, mert a taktika az volt, hogy „verd szét a fejét a másiknak" (védekezés, elhajlás, eltáncolás NUKU). Közben rájöttem, nagyon sok lóvét kellene fizetni nekem ahhoz, hogy szétveressem a fejemet – ez nem azt jelenti, hogy bántom a bokszolókat, csak azt, hogy én nem szívesen csinálnám…

Epekedve vártam mi fog történni, mikor beraktam a korongot a konzolba, de meg kell, hogy mondjam, már az elején sem kellett csalódnom. Tökre hangulatosan össze van rakva az intro, és persze a megszokott *EA Sports* logóval is fogtok találkozni, de ez azt hiszem természetes. A legelső, amivel össze fogtok akadni a menüben az a Play Now pont, ahol elkezdhettek egyből egy meccset. Ki kell választanotok, melyik sarokban akartok lenni, és ezután jön a következő lépés, ahol súlycsoportot majd bokszolót kell választanotok. A pehelysúlytól kezdve a nehézsúlyig benne van az összes csoport, számos versenyzővel és sztárral. Itt elő tudjátok hozni a küzdő felek részletesebb adatait, és miután sikerült döntést hoznotok minden téren, már csak pályát kell választani, és jöhet a boksz.

Ugyanúgy beharangozzák a versenyzőket, mint az igazi meccseken. Pár fontos tudnivaló a képernyőn látottakról. A nevünk fölötti vonal az erőnket mutatja, ha ez elfogy, akkor még egy nagy ütést kaphatunk, és padlót fogunk. Ha ilyen előfordul, akkor a középen látható körbe kell majd „belenéznünk" a két analóg segítségével. A nevünk alatt lévő sárga csík azt jelzi, milyen erővel tudunk ütni, ha ez teljesen elfogy, akkor célszerű kicsit pihenni, azaz elhajolgatni vagy védekezni. (Persze tudunk olyan erőset is ütni, hogy lemegy majdnem az egész energiája az ellenfelünknek.) Minden menet végén meg tudjuk kicsit gyógyítani az emberünket, de ezt rá is hagyhatjuk a gépre. A boksz alatt a Start lenyomásával át lehet venni az irányítást a másik bokszoló felett, be tudtok állítani egy-két dolgot (Settings), információt lehet nézni a meccsről (Fight Totals), és be lehet dobni a törölközőt, azaz ki lehet lépni a játékból.

A főmenüben a következő pont az ESPN CLASSIC, ahol régi nagy meccseket játszhattok le, mint például az Ali vs Frazier, Jones Jr vs Toney, és így tovább. Harmadjára jön a Career Mode, itt elkészíthetitek saját bokszolótokat, akivel sikeres pályafutást csinálhattok, de akár újra is építhetitek egy sportoló karrierjét.

Nos, ha az első változatot választottátok, akkor lehetőségetek nyílik minden apró dolog beállítására. Kezdjük az elején: be tudjátok írni a neveteket, becenevet (hihetetlenül sok opció van arra, hogy megfelelő és találó nevet találjatok), és meg lehet azt is adni, hogy honnan származtok. A következő oldalon a verekedési stílusotokkal kapcsolatos tulajdonságok között lehet válogatni, azaz alapállás, alapstílus, ütési stílus és blokkolási stílus. Ezek után jön a bőrszín és a szemszín beállítása, ahol egész érdekes párosításokat lehet összehozni. Ha ezzel is megvagytok, akkor jön a súlycsoport, a magasság és a testalkat beállítása. A jobb analóg segítségével tudjátok embereteket izmosnak, vagy éppen egy zsírterasznak megcsinálni, de nem nagyon hinném, hogy bárki is az utóbbit választaná, max csak a vicc kedvéért.

Nos most jön a játék legmókásabb része! Hogy miért? Mert a soron következő részben tényleg mindent be lehet állítani, amit csak el tudtok képzelni! (Most közülük csak egy párat említek, mert akkor különszámot kéne nyitni a játéknak.) Emberkénk egész fejszerkezetén lehet munkálkodni, a koponyacsont formájától kezdve a szemek helyzetétől a száj alakjáig, az arccsontig, egyszóval bármilyen hihetetlenül csúnya (szép) versenyzőt meg lehet megalkotni. Azért használtam ezt a szót, mert nem hiszem, hogy az életben lehet ennyire félrecsinált gyereket csinálni, mint amilyet itt össze lehet hozni. Jó szórakozást, én elvoltam vele! (Még versenyt is rendeztünk, ki tudja a legcsúnyábbat összehozni – mármint a játékban :). Igen! Fontos! „Szörny" becenév nincs csak „Bestia", ez sem rossz, de nem az igazi. Az utolsó előtti feladatunk a hajszín és hajforma beállítása, már ha lesz haja a páciensnek, majd jön a szemöldök formája, az arcszőrzet, és ennek színe. (Ez is elengedhetetlen a világ legcsúnyább bokszolójának a megszületéséhez.) Azt elfelejtettem mondani, hogy e szórakozás végkifejlettje az, hogy a rusnya harcosok küzdenek, és lehetőleg tied legyen a legcsúnyább és a legerősebb.

Az utolsó, végül is a legfontosabb beállítás a játék szempontjából most következik, mivel itt tudjátok elosztani a tapasztalati pontokat. Minden megkezdett karriernél kétszáz pont osztható el a tulajdonságok között, de ezeket a játék alatt lehet fejleszteni.

Ezeket most ismertetném is veletek. **Power:** minél magasabb, annál erősebbet ütünk. **Speed:** az ütés gyorsaságát lehet ezzel fejleszteni. **Agility:** a mozgásunk gyorsaságát határozza meg. **Stanima:** az energiánk fogyásának csökkentését és a visszatöltődés sebességét jelzi. **Chin:** fejünk védelme a fejütések ellen milyen hatásos. **Body:** milyen jól védekezünk a testütések ellen. **Heart:** milyen százalékban töltődik vissza az energiánk egy esetleges padlózás után. **Cuts:** milyen mértékben és hogyan sérül meg az emberünk. Minél magasabb, annál nagyobb a veszély a sérülésre.

Nos, ha itt mindennel készen vagytok, akkor már kezdődhet is a játék. A Sign Contract alatt tudtok ellenfelet választani, és itt megtudtok egy pár információt is a lehetséges küzdelemről. Például azt, hogy mióta versenyzik az ellenfeletek, milyen a mérlege, hol és hány menetet kell ellene bokszolni, van e díj, mennyit hoz a konyhára az a meccs, és hogy kapunk-e valamilyen bónuszt, ha nyerünk (persze ennek feltétele is van, pl.: ötödik menet előtti kiütés). A Scoutnál meg tudjuk nézni ellenfelünk értékeit, milyen stílusban üt, védekezik és milyen az alapbeállása. Ez nagyon fontos, hiszen nem jó nálunk sokkal erősebb sportolót kiválasztani. Ha megfelel a srác, akkor a Sign Contracttal ki is tudjuk hívni. Ha megvan a kihívás, akkor az előbbi pont helyett a Train menü lesz. Itt tudunk a verseny előtt edzeni, aminek a hatására még fejlődünk egyet, mielőtt ringbe szállunk. Az edzés megkezdésénél kell egy trénert is választanunk, van aki ingyen is elvállalja a melót, de annak semmilyen speciális tulajdonsága nincsen. A többiek pénzt kérnek az oktatásért, de nekik már van specialitásuk. Háromféle lehetőség van arra, hogy növel-

jük értékeinket, ekkor írja is a program, milyen tulajdonság nő és mennyivel, + mi csökken. Mi is elvégezhetjük a tréninget, vagy rábízhatjuk a gépre, de akkor csak az ígért érték felét fogjuk fejlődni.

A Fight Store-ban tudtok mindenféle cuccot venni, tetkót csináltatni, és verekedési stílusokat lehet is vásárolni. A Trophy Case-ben vannak az addig már elnyert öveitek. Az Edit Boxerben tudok egy-két apróbb dolgot változtatni az embereteken, de lényegesebbet nem nagyon. Az Options-ben a szokásos műveletek hajthatók végre. Ezek alatt láthattok egy-két információt a karrieretek állásáról. Van egy népszerűségi mutató is: ha a piros csík betelik, valamilyen címért küzdhettek, ezalatt az olvasható, hogy profik vagytok-e már, vagy sem, utána a súlycsoport, aztán a mérlegetek, a dátum, a korotok és végül, de nem utolsó sorban a pénzetek mennyisége. A bal oldalon megy egy kis összeállítás arról, hogy éppen mit műveltetek, kit hívtatok ki vagy győztetek le.

A főmenüben a következő állomás a Game Modes, amin belül három lehetőség van. A netes játék, a gyakorlás és az úgynevezett kemény ütések. A Hard Hits Mode-ban az a lényeg, hogy nincsen meghatározott ideje a menetnek, akkor van vége, ha valamelyik fél padlózik (itt az nyer, aki többször kiüti az ellenfelét). A Training menüpont alatt azt lehet gyakorolni, amiket fejlődés céljából kell csinálni a karrier módban. A Create Champ alatt lehet egy karriertől független embert csinálni, és itt annyi pontot lehet adni a tulajdonságoknak, amennyit csak akarunk (a bokszolóinkat a sima bunyóknál is bevethetjük). Az utolsó rész az Options, de azt hiszem sok újdonságot senki nem leltek majd benne: be lehet állítani az irányítást, a zenéket lehet be- és kikapcsolni, a hangon változtatni, és magát a játékmenetet piszkálhatjuk meg. Az EA Sports Extras-on belül találunk pár fontos információt, mondjuk a tíz legjobb bokszoló mérlegét, és három rövidfilmet az ütésekről.

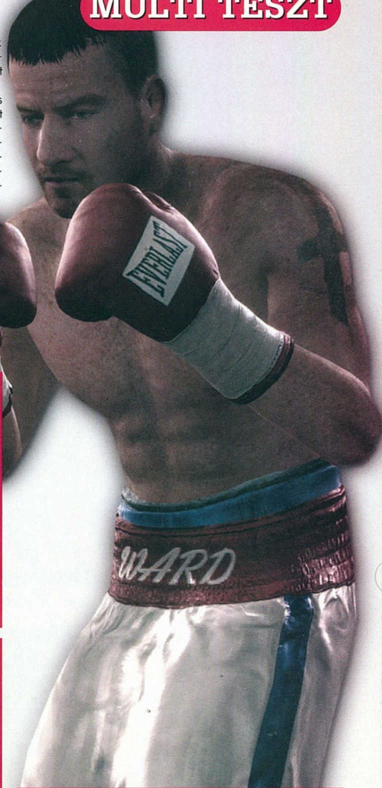
Az irányításról még nem ejtettem szót. Hát azt kell, hogy mondjam, nem nagyon változott sokat az előző részhez képest. A mozgást a bal oldali analóggal tudjátok végrehajtani, míg az ütéseket a jobb oldalon elhelyezkedő analóg segítségével vihetitek be. Itt is tudtok szabálytalankodni, fogást alkalmazni, hergelni az ellenfelet, és extra kemény ütést bevinni. Na jó, a kombók bevitele nem olyan egyszerű, mint az ez előtti részben, de egy kis gyakorlással mindent meg lehet oldani. Egyébként az analóg karok eszetlen leamortizálása nem vezet sehova: akinek nem megy a game, az a Training Mode-ban könnyen és egyszerűen megtanulhat mindent (ha elkezdtétek a kesztyűzést, akkor Start, és ott a Select Lesson).

Vizsgáljuk meg egy kicsit a programot grafikai szempontból is. A game szép, de ami egyből kiütötte a szememet, az a bazi nagy, egy bizonyos gyorséttermet reklámozó embléma a ringben (meg amerre a szem csak ellát), no meg persze a mindenki által jól ismert bokszoló ruhamárka reklámja. Lehet, hogy kötekedős vagyok, de a játékokba nem kellene belevinni ezeket a reklámot ilyen erőszakosan, hiszen ma már kilép az ember az utcára, akkor is rögtön egy reklámtábla veri fejbe, és akkor a TV-ről nem is beszéltem. (Na de mindegy, ebbe ne menjünk bele, mert ezen évekig lehetne vitázni.) Visszatérve a háttérre, megint csak dolgozhattak volna még rajta, mert szinte ugyanúgy néz ki, mint a második epizódban. A stuff zenéjéről szerintem nem nagyon kell sokat mondanom, jól eltalálták (boksz + rap).

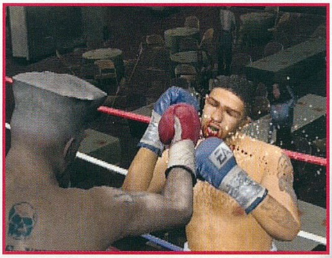
A küzdő felek nagyon, de nagyon bitangul néznek ki, de a kiütéses nyál- és vérfröccsenős rész dobogtatta meg legjobban a szívemet. Azt hihetetlenül jól eltalálták a programozó barátaink. Viszont az negatívum, hogy kicsit bénán nyalnak el az emberkék, főleg a kötél közelében. Olyan, mint mikor látjátok egy akciófilmben, hogy túl van rendezve a buli, és a fickó nem úgy esik el, mint akit kiütöttek, hanem úgy, mintha azt mondanám nektek, hogy most azonnal dőljetek el (nem realisztikus eléggé).

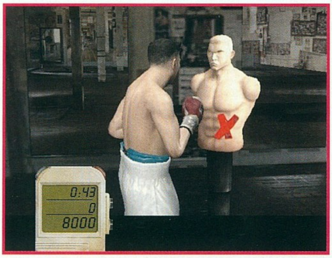
Ennek ellenére meg vagyok elégedve a játékkal és abszolút nem csalódtam benne. Igen, ami nagyon fontos az, hogy a két verzió között lényeges különbség nincsen, maximum annyi, hogy az X-es egy kicsivel szebb grafikailag. (Aki nem annyira kötekedős a kinézettel kapcsolatban, az nyugodtan veheti a PS2-es változatot is kilencesre.) A game nagyon jó és élvezhető, mindenkinek csak ajánlani tudom. Jó szórakozást hozzá – és a multit mindenféleképpen próbáljátok ki!

Balu





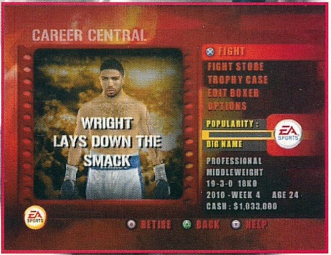












MARTIN BELESZÓL!

Amire felfigyeltem: mintha túl könnyen „agyon" lehetve verni benne az ellenfeleket – legalábbis a könnyebb meccseken, mert azért túl sokat nem erőszakoskodtam a játékkal. A legtöbb idő arra ment el, hogy megpróbáltam felállítani egy Ganxta Zoli vs. Rékasi Karcsi párbajt…

FIGHT NIGHT ROUND 3

EA SPORTS

PS2, XBOX, PSP, PS3, X360

grafika:	jó (xbox: kiváló)
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

PS2	1–2 Játékos, 2 online memóriakártya 8mb (94KB) analóg irányító (dual shock)
XBOX	1–2 Játékos, 2 online, dd 5.1

✔ egyeduralkodó a bokszjátékok világában
× kisebb hibák

XBOX	PS2
9 pont	8.5 pont









Ha visszatekintünk a múltba, nem ez az első Sonic játék, amiben versenyezni kell, hiszen példaként akár felhozhatnánk a még SEGA Saturnra megjelent, már teljesen 3D-s Sonic Rush-t is, amiben szintén hasonló volt az szituáció – magyarul abban a játékban is őrült iramban, eszeveszett sebesség mellett kellett mindenkit megelőzve a kanyargós, megloopolt, sok helyen megdöntögetett pályán tartani a figuránkat, ami nekem nem ment épp zökkenőmentesen, szóval sok gyakorlást igénylő stuff volt. Tegyük hozzá, mióta Sonic átlépte a második dimenzió határait, igazán jó – amivel a legfanatikusabb Sonic rajongók is elégedettek lettek volna – játék még nem született, így volt ez a Dreamcastos Adventure-ökkel, és a nemrég megjelent Shadow the Hedgehog sem igazán váltotta be a hozzáfűzött reményeket. Azt pedig már az előzetesek alapján is joggal érezhettük, hogy sajnos a **Sonic Riders** sem lesz az a produktum, ami visszarepíti a fanokat a Megadrive-os időkbe, inkább csak egy újabb felesleges bőr lehúzása a jól bejáratott névről.

MARTIN BELESZÓL!

Én nem tettem vele egy próbát sem, főleg nem a Shadow után…

A Sonic Riders szerencsére azért nem egy go-kart verseny, az nem is állna neki jól, bár láttunk már ebben a témában is hatalmas eldurvulásokat (Bomberman Kart, Chocobo Racing); ehelyett a készítők amolyan „Vissza a jövőben” stílusú légdeszka mellett döntöttek. Sztorit is kreáltak a versenyekhez, amiben a főgonosz szerepét ismételten csak Dr. Tojásemberre osztották, aki egy futurisztikus légdeszka bajnokság részvételére csalja / kényszeríti hőseinket, akiket jól ismerhetünk már az előző Sonic játékokból is (Sonic, Tails, Knuckles). A történet szerint a klasszikus teamhez csatlakozik még néhány új figura is (Jet, Storm, Wave), a legendák szerint valaha magasan a föld felett lebegő mostanra pedig elsüllyesztett (?) városból, a tolvajok lakta Babylonból, és hogy teljes legyen a létszám, még néhány mellékes figura is – pl.: Amy Rose, aki Sonic kisnagy szereleme szeretne lenni – választható karakterként lett beépítve a játékba. A game természetesen megint csak a Chaos Emeraldokért folyik, de ezt talán kár is volt megemlítenem. Felépítése teljese mértékben követi a már jól bevált sémákat, tehát van sztori mód, egyszeri versenyek, amin belül kipróbálhatjuk a pályákat, nyomhatunk egy gyors futamot, és az időmérő órával is felvehetjük a versenyt. A Tag verseny már kifejezetten a többjátékos módra kihegyezett páros csatákat kínálja nekünk, ezt sajnos annyira komolyan vették a fejlesztők, hogy egyedül játszva is négyfelé osztja a képernyőt a gép. A Survival lehetőség szintén a multira lett kihegyezve, érdemes megjegyezni róla, hogy itt már találunk a hagyományos versenypályákon kívül, kifejezetten arénaharcokra készített Battle Stage-eket is.

A történetes módban a játék és a továbblépés is, a hagyományos lineáris módon történik, tehát láthatunk egy rövid bejátszást, egy közjátékot, ami után rögtön a versenypályán találjuk magunkat, és teljesítenünk kell az elénk kitűzött célt. Ez kezdetben még csak a könnyedén kivitelezhető „végezzünk az első három hely valamelyikében”, amit viszont nagyon gyorsan felváltanak majd a nyerjünk meg a versenyt, azaz érjünk be elsőként a célba típusú kihívások, és mivel időnként lesznek majd egyéb mellékfeladatok is a pályákon, a játék nagyon hamar nehézzé és idegesítővé válik.

A versenyek egyébként sem csak a nyomjuk a „gázt padlóig metódusról” szól (gázpedál pl. nincs is a deszkán), hiszen a járművünk elég bonyolult jószág. Igaz ugyan, hogy léghajtásos, de hamar kimegy felőle a szufla, ha egyfolytában a gyorsulás gombon tartjuk az ujjbegyünket. Ilyenkor főhősünk kénytelen leszállni a deszkáról, és elrohanni a mindenfelé található töltőállomásokra, ahol hamarjában megkapja az oxigénbeöntést. Nos, ennek elkerülése érdekében kénytelen leszünk trükközni, a leghatásosabb talán, ha az előttünk haladók szélcsatornájában deszkázunk, a légellenállás hiánya nem csak felgyorsít minket, de még az ideális íven is tartja a figuránkat. A saját szélárnyékunkat a gépi ellenfelek is kihasználhatják, épp ezért van a játékba beépítve a tornádó-támadás, amit a két blokk egyszerre való lenyomásával aktiválhatunk, és amely mini-légörvénnyel megszakíthatjuk a saját szélcsatornánkat, a falnak csaphatjuk az ellenfeleket. Az oxigénhiány elkerülése végett, mindig használjuk az ugrókat (lehet a levegőben trükközni is), a gyorsítókat, és a rövidítéseket (némelyiket nem is túl egyszerű megtalálni). A pályákon egyébként ikonok formájában – naná! – fegyvereket is felvehetünk (van mindenkinek speciális támadása is – Sonic pl.: a klasszikus módon bepörög), illetve a jól ismert Sonic gyűrűket is gyűjthetünk menet közben. A gyűrűket nem csak azért érdemes begyűjteni, mert utána ebből vásárolhatunk magunknak fejlettebb légdeszkákat, hanem mert a verseny közben is upgrédelhetjük velük a járművünket. Minél több gyűrű limitet érünk el ugyanis, annál magasabb lesz a deszka oxigénkapacitása, ezt egyébként, ha jól figyeltem meg, a trükközéssel is növelhetjük. Nem mondtam még, hogy nem csak a deszkák között van különbség, de a szereplőket is jól elkülöníthetjük három csoportra: vannak a gyorsak, vannak a repülésre képesek (pl.: Tails), akik képesek elérni a levegőben lévő oxigéntartályokat is, illetve az erősek, az egyik ilyen például Knuckles, aki akár a puszta öklével is szétverheti az elé kerülő tereptárgyakat.

Pályákból nincs túl sok, és bár ezek grafikája főleg Xbox-on igen impresszív, azért elég sablonos a játék, már ami a környezetet illeti, hiszen a szokásos hi-tech város, havas, sivatagos-egyiptomi, lávás pályákon kívül szinte alig találunk valami használhatót. Az aszteroidák között lebegő Battle Stage például teljesen használhatatlan, és csak ritka az olyan pillanata, amikor tényleg rácsodálkozik az ember a pályatervezésre, nálam ilyen volt például, amikor egy hatalmas százlábú hátán utaztam fel a pók fészkébe, illetve, amikor egy gigantikus nyílból lőtték ki a figurámat.

A játék pozitívum, és egyben a negatívuma is, hogy pokoli gyors, kajak be kell tanulni a pályákat, mivel menet közben reflexből a gyorsaság miatt semmit nem fogsz megoldani. És maga a verseny menetre is elég furcsa, mivel elég egy kanyart rosszul bevenned, vagy lemaradnod egy rövidítésről, és máris az utolsó előtti helyen találod magad, máskor meg egy jó manőver egy ügyes húzás segítségével rögtön az élen haladó mögé kerülsz. Szóval inkább minden a szerencsén múlik, mintsem a játékos ügyességen. Személy szerint nekem nem jött be a játék (ez amúgy mellékes, de azért elírtam), és ezek után is azt fogom vallani, hogy a 2D-s Sonic játékok őrült rohangálása nem ültethető át használhatóan a harmadik dimenzióba, de ettől függetlenül, ha felkeltette a teszt az érdeklődésedet, tehetsz vele egy próbát, a SEGA-nál örülni fognak a potya pénznek.

Csipi M Lee
csipimlee@citromail.hu

SONIC RIDERS

SEGA

PS2, XBOX, GC

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

PS2 — 1-4 Játékos, memóriakártya 8mb, analóg irányító (dual shock)

XBOX — 1-4 Játékos, dd 5.1

✔ némely pálya egész jól néz ki
× kaotikus, kevés pálya, felejthető játékélmény

XBOX PS2

6.5 pont











15-16 éves koromban valamiért iszonyatosan rá voltam kattanva a motorokra. A komolyabb Harley Davidsonok valahogy sohasem érdekeltek igazán, viszont a speedmotorokért és a crossmotorokért totál odavoltam. Mindenkivel kitárgyaltam a témát, aki kicsit is értett hozzá, és bár még motoros jogsim sem volt, nem hogy motorom, mégis már kentem-vágtam a témát, pl. hogy hogyan lehet egy 125 köbcentis motort illegálisan feltuningolni, na nem mintha valami ilyesmit forgattam volna a becsületes törvénytisztelő fejecskémben. :) Közben aztán jöttek-mentek a negatív előítéletek, és annyian magyarázták belém, hogy a motor mennyire balesetveszélyes, hogy végül letettem róla. Jó példa erre többek között az is, hogy 20 évesen az apám is nagyon szerette a sebességet. Bizony szerette, amíg egyszer nem borult egy hatalmasat a mocijával. Kellemetlen eset volt, ugyanis a nem éppen zörgő csontú bátyja ült mögötte, aki a zakózásnál teljes testsúlyával apámra esett. Bukósisak volt ugyan a fateron, de az állát nem védte semmi, úgyhogy az én drága apukám több métert „súrlódott" végig az állával a köves úton, plusz még ehhez adjátok hozzá a nagybátyám súlyát is. Pista „bácsi" teljesen megrettent a véres látványtól, miután apámra nézett, ami nem is csoda, hiszen az alsó ajka teljesen a szájpadlásig kifordult, és szinte darabokra szakadt. Utána már nem szerette apám a sebességet... Fiúk, ti se nagyon motorozzatok, nem éri meg! Legalábbis ne hétköznapi használatokra legyen a moci, max. hétvégi kirándulásokra...

Most, hogy mindenki átértékelte kicsit a motorozás veszélyeit, ismerkedjünk meg közelebbről a hasonló témájú Jackeddel, mely engem leginkább a klasszikus Road Rash szériára emlékeztet. Habár a jó öreg RR sorozatnak már régóta nem akadt akár csak egyetlen feldolgozása is, azért a témát láthatólag nem hanyagolják a kisebb fejlesztők, így sokan próbálják meg lekoppintani, pontosabban RR jellegű játékmenettel felvirágoztatni unalmas motoros játékukat.

A **Jacked** tehát egy erősen Road Rash jellegű motoros cucc, mely a témájának megfelelően a száguldásról, no meg a pályán lerendezett küzdelemről szól. A játékban természetesen az USA nevezetesebb helyszínein száguldozhatunk, mint New York, Illinois, vagy California. A stuff összesen 8 helyszínt, és 18 motort vonultat fel, melyeket 4 kategóriára oszt fel: 500, 750, és 1000 köbcenti, valamint egy később megnyitható „mtt turbina" elnevezésű extra kategória is helyett kapott. Ezen túlmenően a kategóriákon belül a motorokat két kategóriára osztják fel: versenyzés és harc. Előbbiekhez nyilván elsősorban a speedmotorok, utóbbiakhoz pedig általában a chopperek tartoznak.

A szegényes „karriermód" mindössze helyszínenként 3-3 küldetést kínál számunkra, de legalább akadnak igen ötletes játékmódok is. Az egyes helyszínek és küldetések természetesen csak sorra egymás után nyílnak meg. A motorokat pedig a küldetés közben szerezhetjük meg, mégpedig ha kiütjük ellenfelünket a nyeregből, valamint nem borulunk fel az ilyenkor kapott Jacked Boost közben.

A játékmódok között megtaláljuk az egyszerűbb körversenyeket, időfutamokat, valamint a régóta népszerű (checkpointonként kieső) „leggyengébb láncszemes" futamokat, ám a kreatívabb ötletek közé mindenképpen a bandaharcok, megsemmisítések, és az árkád jellegű checkpointos versenyek tartoznak.

A bandaharc játékmód leginkább a King of the Hillre emlékeztet, hiszen itt is egy szimbólumot kell megszerezni az ellenséges csapattól, és először átmenni megadott mennyiségű checkpointon, természetesen a szimbólummal a birtokunkban. A játékmód elvileg csapatjellegű, ám irányítani mindössze egy kevésbé hasznos „támadás" paranccsal tudod a többieket. A megsemmisítésnél nevéhez hűen adott számú ellenfelet kell „kijackelni" a megadott időn belül. Az utolsó játékmódnál pedig checkpointtól-checkpointig haladva kell eljutnunk egészen a célig. Akárcsak a klasszikus játéktermi játékoknál, itt is extra időt nyerünk minden egyes checkpointál, ám a legfőbb kihívás ez esetben a sok-sok ránk támadó ellenfél elhárítása. Boostot különböző szimbólumok felkapásával, valamint ugratásokkal szerezhetünk. Az egyes szimbólumok emellett különböző közelharci fegyverekkel és kisebb bombákkal is megajándékozhatnak minket.

Megjelenítésre mind a városok, mind pedig a vidéki pályák pixelesek, és látványtalanok, de legalább van sebességérzetünk. Játszhatóságra sajnos számos helyen eléggé gyenge a játék. Nem csak a motor irányításán van mit kifogásolni, hanem árkádos mivoltát figyelembe véve a pályák kialakítása sem a legjobb. Rendkívül bosszantó pl. hogy a cél előtt a fal mentén haladva egyszer csak megjelenik előttünk egy kiálló háztömb. És nem igazán illik egy ilyen árkád játékhoz az sem, hogy a falhoz képest akárcsak csak 20 fokosan is eltérő szögben érkezve már boruljunk is. A küzdelmeknél pedig gyakran előfordul, hogy ha már az elején nem kapjuk el az ellenfelet, akkor már az egész pályán sem érjük utol. A támadásokat a gáz gyors ütemben való nyomkodásával védhetjük ki, de egyes futamoknál ez már olyan szinteket ölt, hogy már-már leszakad az ujjam, és néha még így sem vagyok képes nyerni.

Témáját tekintve viszont nagyon jó kis Road Rash feelingű cucc lehetett volna a Jackedből. De a játék szokás szerint itt is a megvalósításnál vérzett el. Majd legközelebb.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Nekem az összes menő motoros haverom összetörte már magát, ráadásul csúnyán. Ennyit nem ér. A játék az még talán ötöt sem... legalábbis, nekem még ingyen sem kéne.

JACKED

JOWOOD / SPROING

PS2, XBOX

grafika:	közepes
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

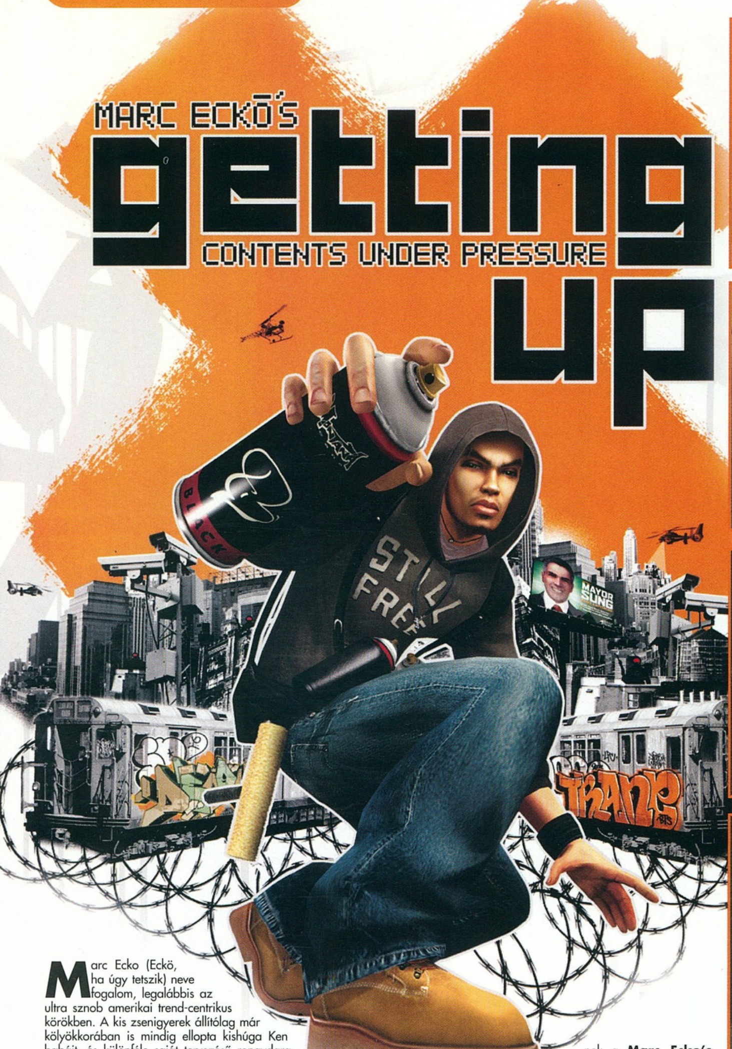
PS2	1-2 Játékos, dpl II memóriakártya 8mb (76KB) analóg irányító (dual shock)
XBOX	1-2 Játékos, dd 5.1

✔ jó témaválasztás
× komoly játszhatósági problémák, tartalmatlan

XBOX PS2

5 pont

MARC ECKŌ'S getting up
CONTENTS UNDER PRESSURE











Marc Ecko (Eckö, ha úgy tetszik) neve fogalom, legalábbis az ultra sznob amerikai trend-centrikus körökben. A kis zsenigyerek állítólag már kölyökkorában is mindig ellopta kishúga Ken babáit, és különféle saját tervezésű rongydarabokra bujtatta őket, a hugica legnagyobb bánatára, és ha ez az urbánus legenda talán nem is fedi teljes mértékben a valóságot, az viszont bizonyos, hogy már a középiskolában elkezdte szárnyainak próbára tételét, és a szülei garázsának hevenyészetten berendezett bemutatótermében villogtatta ruhatervezői ambícióit, még a nyolcvanas évek közepén. És mivel hamar egymásra talált a nagy hip-hop slepp a kis géniusszal, az egész dolog gyorsan kinőtte magát az underground körökből, így aztán „kénytelen-kelletlen" 1993-ban – 20 évesen – létrehozta saját cégét, az Ecko Unltd.-t. Marc ügyesen meglovagolva a különféle divathullámokat dollármilliomossá avanzsálódott, ami még inkább arra ösztönözte, hogy a lehető legszélesebb körökben is megismerjék a nevét, ezért manapság már a tervezésen kívül publikál is, ha jól tudom saját trendi divatmagazinocskája van, ismert előadókkal karöltve (legutóbb pl. 50 Centtel közösen) újabb és újabb kollekciókat dob piacra, jótékonykodik, és megállás nélkül próbálja elhitetni magáról, hogy ő a 21. század rap szubkultúrájának meghatározó alakja. Ezt egészen ügyesen adagolja, hiszen több neves listára is felkerült a neve, mint például a „DNR's Poweer 100"-ba, vagy a Crains New York Buisness-ének „40 under 40"-es felsorolásába. És mivel a konzolozás „szorosan" kapcsolódik a hip-hophoz és az utcai göncökhöz, 50 Cent cimborájához hasonlóan ő is úgy érezte, hogy itt az ideje, hogy jól megmutassa magát egy videojátékban, aminek a **Marc Ecko's Getting Up** lett az eredménye. A játék külön érdekessége, hogy Marky Marc saját maga írta a történetét, ami egy kicsit ijesztő, hiszen egy olyan utópisztikus világban játszódik, ahol a hatalommal szemben csak az ultratrendi ruhákba bujtatott graffitisek mernek ellenszegülni, és művészetüket állítják szembe az elnyomókkal. És mint tudjuk, a zseniket csak egy nagyon vékony határvonal választja el az őrültektől, úgy talán nem ártana neki egy alapos beszélgetés valamely méregdrága agyturkásszal, hogy visszahozzák a fiút a valóságba.

Abba a realitásba, ahol a graffitizés szabálysértés, a közjavak és magántulajdon rongálása, és amely – engedély vagy felkérés nélkül alkalmazva, épületeket tönkretéve – éppúgy értelmetlen, mint egy telefonfülke szétverése, petárda dobálása szemetesekbe, meg a vadászat. Úgyhogy nekem senki ne próbálja bemagyarázni, hogy a házfalakra fújkált gyanús szignók, és a metrókocsikon díszelgő ábrák és feliratok egyfajta modern művészet kifejező eszközei…

A játékban egy Trane nevű fiatal suhancot fogunk alakítani, aki szeretne kitörni a hétköznapok szürkeségéből, hírnévre vágyik, és ehhez a leggyorsabb utat a városszerte megejtett graffitiktől várja. Ehhez csak a rivális bandákkal, és New Gradius – a történet ugyanis ebben a kitalált városban játszódik – korrupt polgármesterével kell leszámolnia. A történet elég fantáziátlan, és mentes minden egyediségtől, így aztán nagyon hamar feltűnik majd egy minden lében kanál riporternő, és a város vezetőségének múltjából is lappangó sötét titkok kerülnek a felszínre. És akiknek ez még nem elég, elmondanám, hogy a polgármester pedig pont egy olyan város újjáépítő tervezeten dolgozik, ami kifejezetten felszámolni próbálja a városszerte egyre terjedő falfirkákat, ráadásul a játék közepén a sajtó kezébe kerül egy olyan manipulált videofelvétel, ami bizonyítékként szolgál arra, hogy Trane-nek közvetlen köze volt a városi főhivatalnok halálához. Egyszóval minden hősünk ellen esküszik, de ha elég kitartóak vagyunk, Trane sem fogja feladni, és a végén győzedelmeskedik a jó: a városlakók tudomást szereznek a vezetés és a falpingáló közös, gyilkosan sötét múltjáról, Trane a graffitisek élére áll, saját bandát alapít (a Still Free Crew-t), és még a szerelmi élete is helyrerázódni látszódik. Tündérmese ez, modern, trendi hip-hop köntösbe bújtatva, kisgyerekeknek…

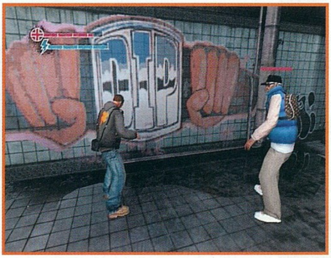
Maga a játék egy külső nézetes akciójáték, hívhatnánk akár Prince of Persia 2006-nak is, csak lehet, hogy ennek Marc Ecko apó nem nagyon örülne. Trane-t kívülről látjuk, aki jó yamakasi-hoz hűen nagyszerűen verekszik, könnyedén mászik fel az épületek falára, száguldó metrókocsik peremén egyensúlyozik, szédítő magasságokban ugrál egyik házról a másikra, és akár egy néhány centis párkányon egyensúlyozva egy kézzel is másodpercek alatt

MARADT VOLNA INKÁBB A RUHATERVEZÉSNÉL









csodás falfirkákat varázsol az épületek oldalára. Kezdeten persze még nem ilyen virgonc a figuránk, szépen meg kell tanulni, és be kell gyakorolni az első néhány pályán, hogy voltaképen, mire is vagyunk képesek. Kezdjük talán a verekedéssel, hiszen a legtöbb gondot a mindenfelé strázsáló CCK (Civil Conduct Keepers) katonák, és a helyi graffiti banda, a VoNR (Vandals of New Radius) tagjai fogják jelenteni. Trane a szokásos hagyományos mozgáskultúrával rendelkező fiatal, tehát tud ütni, rúgni, lefogni, és így ütni, rúgni, illetve kitérni az ütések elől, elgurulni, levédeni azokat. Ezenkívül különféle tereptárgyakat is magához szólíthat, és azokat mint ütőfegyver hasznosíthatja, ezek közül akad néhány kellemes darab is, mint például a fém kukák tetői, de nekem mégis a hagyományos mezei deszka volt a kedvencem, mert baromi jól eltalálták a hangját, amikor a fa csattan az emberi testen. A játék felétől egyébként a küzdelmek elég veszélyessé válnak, hiszen a kezdetben pusztakezes, vagy elemlámpával operáló ellenfelek gyorsan upgrade-elődnek, és elektromos ösztökével, brutálisan kemény gumibotokkal, páncélautók tetejére szerelt gépfegyverekkel támadják be a szerencsétlen graffitistát, úgyhogy ilyen helyzetekben jobb, ha menekülőre fogjuk a dolgot. A CCK katonákkal, ha nem muszáj amúgy sem érdemes kötekedni, mert megvan az a kellemetlen szokásuk, hogy erősítést hívnak, azaz épphogy lenyomjuk az első kettőt, a harmadik már riasztotta is a társakat, és ez így megy a végtelenségig. Az egyenlőtlen küzdelmet persze a mi javunkra dönthetjük, ha még azelőtt végzünk az áldozatunkkal, hogy az észrevenne minket, ehhez a hátuk mögé kell lopakodni (mindkét konzolon a lehajolás gomb, általában valamelyik blokk az), és a rúgás + ütés kombinációt kell beadni, aminek hatására Trane jól fejbe csűri a delikvenst a festékszóró flakonjával, aki így rögtön jobblétre szenderül. Lőfegyvereket én nem találtam a játékban, szerintem nincsenek is, és bár láttam olyan screenshotokat, amikor a festékszóró segítségével Trane felgyújtja az ellenfelét, nekem ezt sem sikerült előcsalnom, pedig elég sokat játszottam az anyaggal. Az ellenfelek egyébként nem túl változatosak, ez főként arra vezethető vissza, hogy a katonák egyenruhások, a graffiti bandák tagjai meg hasonló stílusban öltözködnek. Lesznek egyébként majd jópofa bossok, és mini-bossok is, aki közül van egy-két, ideig-óráig emlékezetes pofa.

MARTIN BELESZÓL!

Rettenetesen borzalmasan über-trendi game a „Music Generationnek", abból a fajtából, amit én személy szerint legszívesebben bezúzatnék – mert valódi értéket azt még véletlenül sem közvetít. Lázadj lájtosan a rendszer ellen (este 8-tól 10-ig), graffitizz, öltözz Ecko göncökbe, ugrálj házfalakon, vedd fel az MTV vallást, és adakozz 100 dollárt minden szombaton Puff Daddy atya, az „Új Negró" (legutóbb ez a felírat volt a pólóján, nem kamu) templomában. Hát tudjátok mit: inkább ne!

Pályákból elég sokat találni a DVD-n, és amolyan metróvonal / állomás stílusban nyílnak meg szépen egymás után, de mivel ezek területe inkább közepes, és kicsi, mintsem nagy és végeláthatatlan, a játék azért annyira nem hosszú, és terjedelmes, mint azt elsőre tűnhetne, ha mondjuk szám szerint leírnám, hogy van mondjuk 35 + x pálya. A szintek méretéből adódik, hogy legalább a látványra kicsit rámehettek a készítők, és egy a közepesnél valamivel jobbra értékelhető cuccal állunk szemben, ami jobban néz ki Xbox-on, mint PS2-ön. A város pont olyan, mint amilyennek egy futurisztikus rémálomban elképzeljük: koszlott és leharcolt, az utcán járőrök és papírautók szaladgálnak, szinte minden be van kamerázva, ám ennek ellenére a falakon számtalan graffiti díszeleg, jelezvén az underground scene létezését. Az mondjuk elég fusztráló, hogy a pályák szélei egy-egy láthatatlan fallal vannak lezárva, aminek emberünk egyszer csak beleütközik, és nincs tovább.

A játékban az igazi feladatokat természeteses a graffitik megfestése adja. A készítők megpróbálták érzékeltetni, hogy milyen is az, ha a világot egy graffiti „művész" szemével látnánk, ezért, amikor belépünk belső nézetbe, a világ színei egy kicsit megváltoznak, és a játék különböző színű X-ekkel jelöli a graffitizésre alkalmas területeket. Ez lehet bármi, járművek oldalától elkezdve különféle épületi falelemek, metró kocsik, vaspillérek – szóval, ha bemértük őket, már csak a hozzájuk vezető utat kel megtalálni, és kezdődhet is a művészet. Egyébként nyugi, az ügyességi részek nincsenek túlbonyolítva, és szinte lehetetlen elakadni az egész játék folyamán.

Sajnos magát a festési metódust is elég egyszerűen oldották meg a készítők. Szimplán csak a kívánt hely elé kell állnunk, majd a blokk + akciógomb együttes lenyomásával már kezdődhet is a festés, ami voltaképp nem más, minthogy kiszínezzük a falra pingált ábra körvonalait. Elég gyér ez a megoldás, és kicsit illúziórombolό, hogy egyazon flakonban megtalálható a szivárvány minden színe. Annyi nehezítés azért van a dologban, hogy a szórás időre megy, és nem szabad, hogy megfolyjon a festés, épp ezért, ahol piros pöttyel jelöli az ábrát a játék, ott nem árt megvárni, míg néhány pillanat alatt megszárad a festék. Ellenkező esetben ugyanis egy csomó extra pontról vagyunk kénytelenek lemondani, a teljesítményünket, a művünket ugyanis több szempont alapján is értékeli a gép, úgy mint idő, nagyság, stb. Például, ha egy rivális banda graffitijére szeretnénk ráfesteni, nem árt, ha akkora feliratot választunk, ami lehetőleg teljesen eltakarja azt. A graffitijeinket egyébként a Black Bookunkban találjuk, és idővel a számunk és méretük is egyre nő majd; minden pálya előtt kiválaszthatjuk majd, hogy mely ábrákkal szeretnénk operálni, és azon a pálya végéig nem is tudunk változtatni. Sok helyen lesznek majd a játékban legendás graffitik is, amiket a fényképezőgép ikonnál tudunk lencsevégre kapni, így azok is bekerülnek majd a fekete könyvünkbe. És ha már itt tartunk, akkor gyorsban azt is elmondanám, hogy a játékhoz valóságban is létező graffiti művészek adták a nevüket, akiről a sok megnyitható haszontalan mozdulat, és artwörkön túl, még néhány soros megemlékezést is elolvashatunk.

Azt persze megint egy szerencsétlen dolognak tartom, hogy csak előre letárolt graffitikkel, egyszerűen, primo módon dolgozhatunk. Én nem tudtam a játékban saját lógót és feliratokat tervezni (pedig végig ott motoszkált a fejemben egy császár szignó, megspékelve egy babérkoszorúval), és bár némely graffiti egész jól néz ki, mások meg poénosak, azért végig ugyanazt csinálni egy játékban elég unalmas. Mert csupaszítsuk le a játékmenetet és nézzük meg mit kapunk. A festeni kívánt falfelülethez egy párkány vezet, a párkányhoz a falra nőt kúszónövényeken lehet feljutni, a növényhez vízelvezető csatornacső vezet, a cső előtt egy őr posztol. Levered az őrt, felmászol a csatornán, majd a növényen, majd a párkányon, és színezel egyet, ennyi voltaképpen a játékmenet X pályán keresztül. És ezen nem segít, hogy néha száguldó metrón kell ügyeskedni, hogy graffiti versenyen kell janiskodni, hogy a játék vége felé még lanovkákon is ugrálhatunk, mint ahogy az sem menti meg a stuffot, hogy rengeteg másodlagos feladat van a játékban (szignózd meg tízszer egy autó oldalát, találd meg a titkos iPod fájlokat, amikkel egyébként a zenéket hallgathatod meg, növeld a reputációdat, az életerő maximum életerő csíkodat, stb.), és hogy idővel egyre több eszköz áll rendelkezésünkre a festegetésre (sima flakon, vékony szóró, teddy henger, vagy marker, ami nálunk mint „lakkfilc" került a köztudatba).

A játék ráadásul technikailag is nagyon bugos: a rendszer, hogy csak oda és akkor tudunk átugrani, átbújni, felmászni, ahova szükséges, sokszor pokoli rendszertelenül működik, egynémely tárgy tologatás közben eltűnik, és például volt olyan, hogy a játék elején, amikor White Mike-ot kell lenyomni, a fickót átütöttem egy programozási hiba miatt a kerítésrácson, ahonnan már nem tudott visszajönni, én viszont nem tudtam utánamenni, ezért restartolni kellett. De még szintén a betanulásnál történt, hogy levertem egy fickót, de mivel előtte nem használtam azt a védekező mozdulatot, ami a gép kiírt a képernyőre, a feladatot teljesítetlennek vette, és megint csak újra kellet kezdeni a pályát. Szóval nagyon monoton és lapos a játék, épp akkor indul csak be, amikor hirtelen megnyerjük, de érzésem szerint nem érdemes vele ennyit szenvedni. Ha egy nagyváros forgatagában akarunk graffitizni, ott a San Andreas, vagy – igaz csak X-en – a Jet Set Radio. Annak ellenére, hogy a nyugati sajtó el volt szállva a cucctól (meg a cucctól is :), pl.: a Gamespot kilenc pont fölött értékelte Marky Marcot, tényleg nem jó az anyag.

Csipi M Lee
Csipimlee@576.hu

MARC ECHO'S GETTING UP

ATARI

PS2, XBOX

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

PS2	1 Játékos, 16:9 memóriakártya 8mb analóg irányító (dual shock)
XBOX	1-2 Játékos, dd 5.1, 16:9

✓ néhány graffiti egész jópofa
× monoton és unalmas

XBOX	PS2
7.5 pont	7 pont



GENE TROOPERS

CSAK EGYETLEN BUG

A LEGNAGYOBB TEHER

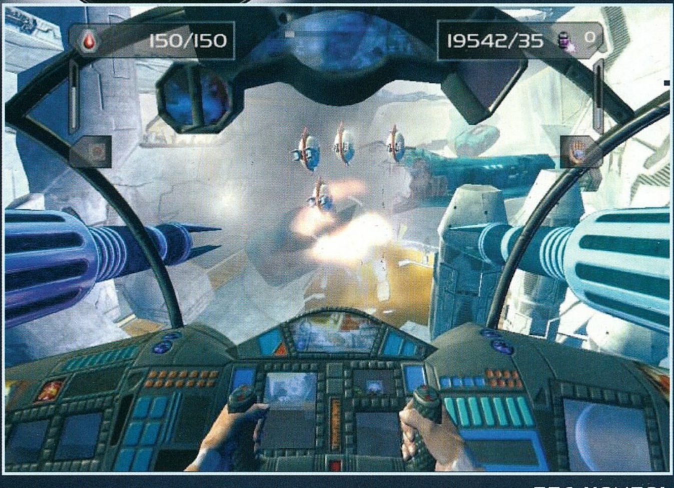
Életem talán legnehezebb feladata elé állított Martin, mikor rám bízta a *TDK Mediactive* gondozásában Playstation 2, Xbox és PC platformokon megjelent first person shootert. A szlovák fejlesztő Cauldron neve a Knights of the Temple és Conan projektjei révén csenghet ismerősen a konzoltulajdonosok számára. Bevallom nem játszottam ezen alkotásokkal, sőt továbbmegyek: témaválasztásuknál és játékstílusuknál fogva – nagy valószínűséggel – nem is fogok velük játszani…

KORSZAKALKOTÁS, ELVIEKBEN

A bizonyos körülményeknek köszönhetően a későbbiekben részleteiben bemutatásra nem kerülő játék kerettörténetéről már ha akarnék se' tudnék érezhető irónia nélkül kinyilatkoztatásokat tenni, így maradjunk csak a száraz tényeknél. *Elviekben* – erre jól figyeljetek, mert a szónak itt különösen nagy szerepe lesz – hat idegen világ egymás ellen (is) folytatott küzdelmébe vezeti be a nyájas játékost, könnyed szórakozásra szomjúhozó hétköznapi gamert a *Gene Troopers*. A kerettörténet szerint létezik egy Gene Troopers névre keresztelt elit harci különítmény, mely valamennyi világra nézve nagy veszélyforrást jelent. A faj ugyanis új erőforrásként tekint valamennyi élőlényre, melyeket egy speciális, gene transformation nevű technológiával alakít át saját hűséges, képzett harcosává. Főhősünket éppen egy ilyen átalakítás közben szabadítják ki kényszerű fogságából, még mielőtt teljes mértékben sikerült volna a transzformáció. S a harc elkezdődik…

ÍGÉRETEK

A Gene Troopers egy egyszerű RPG elemekkel megtűzdelt, sajátszemszögű lövöldözős játék. Hat egymástól nagyban eltérő faj által lakott világba kalauzolja el a játékost. A különféle fajok által lakott területeken a fizikai törvények különbözőségei, a változatos élővilág, építészeti stílusok mellett megannyi érdekes űrjárműféleségek is felfedezésre – és használatra! – várnak. Érdekes rendszer köré épül a játékmenet a halványan a háttérben megbúvó RPG elemeknek köszön-










hetően. A karakter beállítottságát többféle irányba is el lehet tolni, vérszomjas mesterharcost, de akár a sötétben settenkedő, az árnyékok, kiszögellések védővonalában közlekedő katonát is faraghatunk belőle. Bődületes mennyiségű NPC, azaz nem játszható, de interaktív karakter kapott helyet a Gene Troopers-ben, megint csak az RPG elemeket erősítendő, ugyanis a játékosnak ezen karakterekkel való kapcsolata nagyban kihatással van a játékmenetre és a végkimenetelre is. Klasszikus és új, máshol még nem látott fegyverek garmadája, slow-motion bullet-time (gy.k. mátrix) effekt, a HAVOK-meghajtásnak köszönhetően kifinomult fizika, interaktív környezet, használható egyhelyben rögzített fegyverállások és járművek. Team-kooperáció, tizenhat szint, három nehézségi szint.

BIZONYÍTÉK KELL, NEM ÍGÉRET

Bizony, nem elégedtem volna meg fenti hangzatos ígéretekkel, ha nem kényszerültem volna rá. Történt ugyanis, hogy nekiálltam alaposabban szemügyre venni a tesztalanyt. Isten látja lelkem, megpróbálok valamennyi rám bízott játékteszt esetén a lehető legkörültekintőbben eljárni, mind a végigjátszás, mind a játék analizálása, mint pedig a kritikám papírra vetése folyamán. Ez a játék azonban nagyon csúnyán kifogott rajtam, nem gondoltam volna, hogy pont ez lesz az a stuff, amely miatt heves magyarázkodásban kell majd kitörnöm e lap hasábjain. Jó pár órát töltöttem a játék előtt; normál fokozaton estem neki a tesztnek, mindhiába: egy játszhatatlanul bugos programmal találtam szembe magam.

AMIRE NINCS MAGYARÁZAT

Ha hisztek nekem, ha nem, egyszerűen képtelen voltam kijutni az első pályaszakaszról, annyi bug van a játékban. Nem tagadom, öt vagy hat óra tömény szívás, többszöri nekifutás után feladtam. Szomorúan bár, de kénytelen voltam kikapcsolni a masinákat, mert elég tapasztalatot szereztem a szlovák játékszoftver-fejlesztés, mint iparág e vadhajtásáról. Szégyen ez a játék, azt kell mondjam, még akkor is, ha valamennyi beígért feature, fegyver, jármű, játékmenet-beli okosság benne is van. Egyszerűen nem hittem el, de képtelen voltam teljesíteni egy igen egyszerű feladatot: elmenekülni az űrbázisról. Srácok, normál fokozaton ez szinte lehetetlen… Az egész ott kezdődött, hogy a HALO-ban látott kapszulákhoz hasonlatos cellában ébredtem, az üvegfal túloldalán egy emberszerű lény körvonalait láttam. Mint később kiderült ez a teremtés épp virtuális kivetülésem átalakítására pályázott, mely tevékenysége közben egy hölgy zavarta meg. Az ennek köszönhető közjátékot követő szabadulásom után már saját kezembe vehettem a kontrollt, így meglepő tapasztalatok birtokába juthattam.

Az már eleve sokat sejtetett, hogy a PC-s verzió szériakulcsai is hibás algoritmus alapján lettek legyártva, így a hivatalos honlap csupán egy konvertert tartalmazott eleddig (jelenleg a szerver napok óta áll), amellyel a hibás kódot helyessé alakíthatta át a szerencsés vásárló. Én mindenesetre azt mondtam, hogy nem hagyhatom cserben az újság olvasóit, próbálkozzunk meg vele. Kemény menet volt, mondhatom.

MARTIN BELESZÓL!

Na, ez nem semmi. Először azt hittem, megszívtuk egy hibás tesztverzióval, de aztán találtam kemény 10%-os értékeléseket is a neten – úgyhogy nem csak a mi verziónknak véres a torka…




Minden második faldarabba beakadtam, vagy ha elfértem volna AI által beakasztott modellek állták az utam, amelyek miatt képtelen voltam a folyamatos haladásra. Érthetetlen módon semmi jelét nem láttam vsync-nek, így a fordulásoknál a kép rendszeresen kettétörött. Szerencsére a képfrissítéssel különösebb gond nem volt. Amit az ellenséges egységek műveltek, az több volt mint vicces.

Összevissza lövöldöztek, sokszor egymást találták el. Beakadtak, közelmentem hozzájuk, de se leütni, se lelőni nem lehetett őket, erre elvánszorgok mellőlük s mit ad a Teremtő: nagy nehezen kimásztak fogságukból, majd szénné lőttek. Aránytalanul erős néhány lény, még normál fokozaton is. Ez egy akkora balanszhiba, ami a teljes játékmenetet tönkreteszi: nagyot sebeznek már a mezei lények is kis barátunkon, ellenben a guruló dögök egyetlen érintése is az adott pályaszakasz újbóli végigjátszását eredményezi, amelyen a néhanapján beiktatott autosave feature sem tudott segíteni. Szó szerint többtucatszor futottam neki újból és újból ugyanannak a pályarésznek, mindhiába. A bázisból való kijutásom bug-hegyek akadályozták… disconnected, defeated, nevezzétek annak, aminek akarjátok, de én ezt nem bírtam idegekkel.

HALO KLÓN

Számomra feltűnően pofátlan HALO klónnak tűnik a Gene Troopers, még akkor is, ha túl sokat igazából nem is láttam belőle. A bázis minden elemében a HALO-ban már látott grafikai elemekre és megoldásokra épít, ezt vegyük észre. A falak kinézete, színvilága, a pályaszakaszok felépítése, a grafikai finomságok (ha lehet egyáltalán itt ilyenről beszélni), jelek, díszítések. A lények s azok fegyvere közelről megvizsgálva megint csak feltűnő hasonlóságot mutat a kérdéses játékkal. S ha már itt tartunk a zene és a hanghatások is koppintások csupán. Tudom keményen hangzik, de amint megneszelitek a lények idióta ordítozását, egymás közt történő visítozását magatok is rá fogtok jönni mire gondolok. Ez a game nekem egy nagyon durva plágiumnak tűnik. Egy olyan plágiumnak, amiben hemzsegnek a hibák. Nem is értem miként mehetett keresztül a Sony belső szabványrendszerén ez a játék, annyi bug van benne. Ha azt mondom, hogy irányíthatatlan, ronda, idegesítő, de ugyanakkor roppant hangulatos, akkor hülyének fogtok nézni, igaz?

Nem hiszem, hogy csak egyéni perverzióm szüleménye lett volna az, hogy tetszett a játékban felépített világ, s hogy ennek köszönhetően harmincakárhanyadszor is nekirugaszkodtam a lehetetlennek. Valahogy így voltam a HALO egy pályaszakaszával is anno, mikor is egy rossz helyen mentett checkpoint következtében szó szerint több héten (!!!) keresztül voltam bezárva egyetlen terembe, mire ki tudtam jutni. A különbség csak annyi, hogy ott Legendary fokozaton toltam, míg itt ez Normal, másrészt pedig ez a Gene Troopers, nem pedig a HALO…

ZSEB

Nem mondom azt, hogy remélem, de nyilvánvaló, hogy *óriási* nagy *bukta* lesz a Gene Troopers. Ezzel szöges ellentétben ugyanakkor azt is el kell mondjam, hogy nagyon sajnálom a játékot, mert valami félelmetesen jó hangulata lehetne. Magába szippantott (volna) a Világ, vagy mint azt írtam az első pálya, még akkor is – vagy lehet épp annak köszönhetően –, ha kegyetlen mértékben, minden ízében a HALO-ra hajaz. Nyugodtan merem állítani, hogy ennyire bugos, kiforratlan, összetákolt produktummal már nagyon régen nem találkoztam. Nem is feltétlen az igénytelenség, hanem a tudás hiánya mutatkozik meg ezen a munkán. Nagy valószínűség szerint egy Ion Storm azért „valamelyest” jobb játékot tudott volna kihozni az amúgy nem is annyira rossz alapötletből. Így viszont egy játszhatatlanul bugos érdekesség lett belőle csupán, melyet kiváló oktatási anyagként lehet majdan felhasználni egy esetleges „hogyan ne csináljunk játékot” címet viselő prezentáció keretén belül. Ha jót akartok magatoknak óvakodjatok a beszerzésétől. Botrány…

[D a e]
suffocation@japan.co.jp

GENE TROOPERS

TDK INTERACTIVE

PS2, XBOX

grafika:	elmegy
játszhatóság:	siralmas
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	elmegy
hangulat:	jó

PS2 – 1-8 Játékos; memóriakártya 8mb (2800KB); analóg irányító (dual shock)

XBOX – 1-8 Játékos, 9 blokk

✔ hihetetlen jó hangulatú
× maga a játék egyetlen perfekt bug

XBOX PS2

2 pont

Curious George™







Aki a majmokat szereti, rossz ember nem lehet – tartja az elferdített közmondás. Te szereted ezeket a lényeket? Most ne a kistesódra gondolj, hanem a valódi négykezűekre, mert a címszereplő is ilyen, jobban mondva valódiról mintázott rajz állat.

Curious George születése az igen régmúlt időkre nyúlik vissza. Apja, Hans Augusto Rey, kinek a kinézetét köszönheti, szeptember 16-án, anyja pedig, Margarete Elisabeth Waldstein, akit jobban ismerhetünk Margret Rey néven, 1906 május 16-án született meg, Hamburgban. Ők 1935-ben házasodtak össze Brazíliában, majd Párizsba költöztek, hogy onnan a nácik bevonulásakor 1940-ben elmenekülve végül New York városában kössenek ki, és megkezdjék gyerekkönyv-írói pályafutásukat. Az első *Kíváncsi György* kiadás 1941-re tehető, és a fordításoknak köszönhetően világszerte megismerhették az ilyen jellegű irományokat kedvelő kisgyermekek. És eme gyermekekből kifejlett felnőtt egyedek most nosztalgiázva örülhetnek, mert a mazsom a közeljövőben tiszteletét teszi a mozivásznon is, és a porontyaikat elvihetik a vetítésre azzal az indokkal, hogy neki kedvezzenek, pedig csak újra át akarják élni fiatalkoruk egyik meghatározó emlékét. A film szerencsére nem épül bele a manapság divatos 3D-s műanyag fröccsöntött termékek közé, amikben mindig van egy mókás és szószátyár buta szereplő, hanem pont a régi mivolta miatt tényleg képvisel valami patinás értéket. Szép, kézzel rajzolt figurái sem hordozzák magukon a „valdizni"-féle beltenyészet unalomig ismert és egyforma karakterábrázolásait, nincs benne harc meg legyőzendő főgonosz, hanem egy aranyos történetet kapunk egy idegesítően kíváncsi kölyökcsimpánzról és elmaradhatatlan társáról, a sárgakalapos emberről.

A játék is eme film kapcsán készült, vagyis szép „külföldiül" mondva adaptáció, és ennek a ténynek a vitathatatlan pozitívmái mellett sajnos magán viseli a feldolgozások jól ismert betegségeit is. A történet szerint Ted, a sárgába öltözött pacák a Nagy Piros Majombálványt keresi a dzsungelben, ám amit talál, arról kiderül, hogy a titkos könyv egy az egyes méretarányban ábrázolta. Lógó orral indul haza, ám közben összebarátkozik Gyurika majommal, aki megszerzi a kalapját is. A kaland tehát elkezdődik, és ha nekiül az ember, akkor 3-4 óra alatt vége is lesz, ami természetesen csak a nagyobbacska játékosokra vonatkozik. A kisebbek és kevésbé profik viszont idegrohamot és agyvérzést fognak kapni párszor, és szólítják a nagytesót vagy apukát, aki meg ettől kap majd idegrohamot és agyvérzést, hiszen azért vesz játékot a kölyöknek, hogy az ellegyen a szobájában és hagyja őket élni. A húgom is ilyen volt egyébként. Amigán nyomta a Giana Sisters című gamét, és minden nehezebb helyen értem sipákolt, hogy csináljam meg neki.

A játékmenet végül is egyszerű. Mivel majomról van szó, a fő alkotóelem az ugrálás, mászás, kötélen vagy liánon való lengedezés, és ezeknek a kombinációi. Kezdéskor az a feladat, hogy kövessük Ted autóját, ám nem a kiépített úton, hanem átvágva az erdőségen. Ez jó gyakorlópálya arra, hogy megtanuljunk ugrálni és káromkodni, amiért a szinte pixelre kiszámított röppályánk nem mindig ér célba. A dupla ugrást ugyanis valahol nagyon elcseszték a készítők, mert ez volt a leggyakrabban sikertelen manőverem. Rögtön az indulás után nem sokkal belefutottam egy liánra ugrálós mókába, amit párszor gödörbe eséssel jutalmazott George, és én nekiálltam azon elmélkedni, hogy milyen szitkokat lehet egy ilyen állatra szórni. A játék vége felé már néha ott tartottam, hogy az anyja mit csináljon egy fürt banánnal, annyira béna volt szegény. A mutatvány begyakorlása után csúszhattam le egy egyenes vékony ágon vagy min, ami elég fura képződmény volt, mert olyat még nem láttam erdőben spontán teremni. Majd jött egy olyan fa, aminek az oldalán óriási gombafélék voltak, és ha ráugrottam, akkor maguktól löktek tovább. Érdekes volt, de a játékban találkoztam vagy háromszor még vele, szóval nem vitték ezt az elemet túlzásba. Elakadni szerencsére nem lehet, mivel nem kóborolhatunk arra, amerre akarunk, hanem a pályáknak van egy jól behatárolt, szűk mozgásterük, amin belül ugrabugrálhatunk. És emellett még kapunk egy segítségnyújtó rendszert is a lebegő lámpaégőknél, ahol egy kis infót kérhetünk a továbbjutás szempontjából. Szóval azzal nem lesz gond, hogy mit csináljunk, maximum ha nem látunk kiutat valahonnan, vagy nem találjuk az összegyűjtendő kis piros majombálványokat, akkor felfelé is keressük a megoldást, mondjuk egy ajtó feletti szellőzőnyílásban.

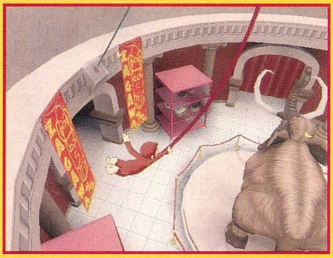
Apropó, gyűjtögetés. Természetesen a platform és arcade játékok meghatározó elemeként ez sem maradhatott ki játékmenetből. Szedegetni alapvetően két féle dolgot szükségeltetik: a banánokat és a kíváncsiskodásra alkalmas tárgyakat. A banánozás egyértelmű dolog, hiszen mindenki látott már ilyen sárga, kifli alakú gyümölcsöt, sőt, a szerencsésebbek még ehettek is ilyesmit (oké, ez poén volt, de amikor én gyerek voltam, tényleg ritkaság számba ment a banán és a narancs, és ha valaki magánúton hozott belőle, pillanatok alatt elkapkodták az emberek, akik hosszú sorokban fagyoskodtak érte a zöldséges vagy kartondobozos mozgóárus előtt). Egy majomnak persze ezek alapvető élelmiszernek számítanak, és fura is lenne George, ha például fogaskereket vagy döglött halakat kéne összeszednie a pályákon. Banánból van magányosan pörgő, ami egy banánpontot ér, és fürtös is, ami meglepő módon többet. A lényeg pedig az, hogy a képernyőn látható maximumnak legalább a 80%-át begyűjtve megkapjuk a bónusz cuccok valamelyikét. A másik szaporítandó pontunk a kíváncsiskodó természetünket használja fel, mivel úgy tudjuk szaporítani, hogy amelyik tárgy körül fényes vibrálást látunk, és odamenve egy kérdőjel jelenik meg a fejünk felett, ott nyomunk egy Négyzet gombot. Ennek hatására Gyurink megpiszkálja, eltekeri, kinyitja, megrázza vagy feldönti a kiszemelt dolgot, és az ezért kapott pontszámunkat levásárolhatjuk például filmekre vagy öltözetekre az extra menüben. Ez néha a továbbjutásunkat is jelenti, mert egyszer George erőmajom egy ujjal döntött ki egy fatörzset, amin átkelhetett, a játék vége felé a múzeumban pedig beindította a kiállított maketteket, hogy azok pörgése és forgása segítsen. De ezeken kívül még rengeteg megvizsgálni való dolog akad. Darázsfészek és bokrok az erdőben, kofferek a hajón, a városi építkezésen locsolócsövet megnyitni, darut és betonkeverőt beindítani, szerszámosládákat feltúrni, a klotyóban lehengergetni a vécépapírt, lemezjátszó hangjára breakelni, vagy egy akváriumnál halat szaltóztatni.

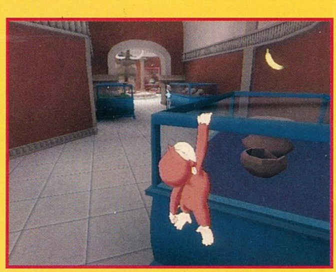
Mint azt Margret Rey egy alkalommal elmondta, George-ban az a megnyerő, hogy bármit megtehet, amit a gyerekek csak szeretnének megtenni, de nem lehet nekik. Megjegyzem, hogy a GTA főhősének ugyanez a tulajdonsága, és elmélkedtem is rajta egy darabig, hogy talán pont ennek köszönheti a sikerét is...

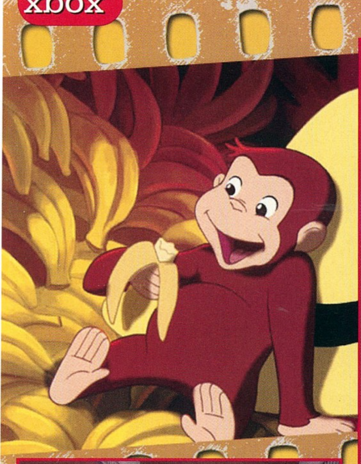
Kellene a nagyobbaknak egy olyan játékot csinálni, amiben a hős BKV ellenőröket, parkoló- és adórevizorokat ütlegelhet kedvére, bár ezek az emberek is csak a munkájukat végzik végül is.

Említettem a brékelést, mint tevékenységet, viszont majmunk valóban táncra bírható pár mini játékon belül is! Ezzel tengerészeket tudunk elkápráztatni, a megvalósítása pedig a hagyományos táncjátékok alapjaira épül, vagyis a megjelenő jelek szerinti gombok adott idejű lenyomását kell korrektül végrehajtanunk, 3 menetben. Ezen kívül még három aljátékban jeleskedhetünk, sőt, ezeket magukban is játszhatjuk a Gift Shop menü Mini Games pontja alatt. Gyűjthetünk Szentjános bogarakat, amik színük szerint jelentenek pontokat, és két lufis játékkal is elüthetjük az időt, például azzal, amelyikben négy sorban mennek felfelé a jellel ellátott léggömbök, és nekünk a kipukkasztásuk a feladatunk.

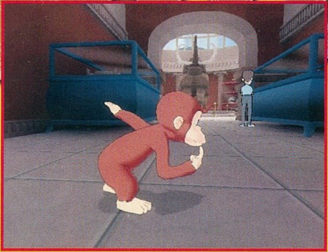
Személy szerint jól elvoltam a majomkával, bár az életben nem szeretem ezeket a főemlősöket, pont a nevelhetetlenségük és rosszalkodásaik miatt, bár igaz, hogy pont a csimpánz fajta egy kimondottan nyugodt és okos állat. Az erdei ugrálás után egy jó pár más gémben elsütött helyzetben kellett egy falevélen lecsorogni a béna megvalósítású folyón, miközben ke-



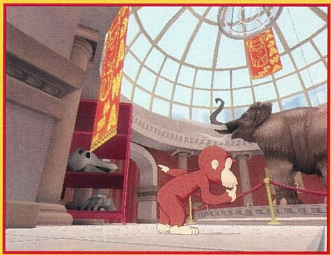












rülgettem az örvényeket és egyéb veszélyes tereptárgyakat. Ennél érdekesebb volt a falu, ahol asszonyok a fejükön cipeltek ilyen kosarakat, és nekem ezeken átugrálva kellett elérnem az utca másik oldalát, mert ha leestem a földre, akkor elkaptak (jó a kérdés, hogy a kosáron miért nem tudtak, de nem kell mindenbe belekötni). Ilyen átugrálásos móka volt az is, amikor vízen mozgó fatörzsek szolgáltak az átkelés eszközeként, vagy ide vehetem azt is, amikor a nagyvárosi forgalomban kellett egy taxit követnem a járművek tetején ugrándozva. A hajón üldözhettem egy patkányt, aki ellopta a kis piros szobrocskát, majd halálra rémített egy tengerészt, akit csak George tánctudománya csillapított le. A városi kóricálást már emlegettem, itt a legeredetibb ötletet egy luficsokorba kapaszkodva véghezvitt repülés szolgáltatta, aminél el kellett kerülni az akadályokat és további luftballonokat volt ajánlatos begyűjteni a gázutánpótlás biztosítása céljából. A múzeumi részben a majomellenes lézer riasztóhálók kicselezése volt a legnehezebb, bár erre rátett egy lapáttal a végső pálya vízesése, ahol oldalnézetes, klasszikus platform szabályok szerinti ugrálásban volt részem a vizes és csúszós köveken.

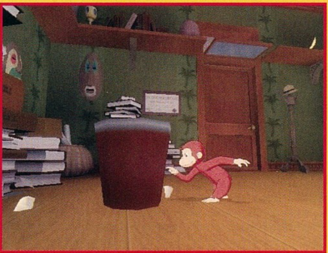
A grafika ecsetelése nem fog sokáig tartani, mivel láthatjátok a képeken is, hogy milyen. A kamerakezelés jó, bár sok helyen csak visszafogott mértékben mozgathatjuk a nézőpontot, a kezelés az ugrálást kivéve megfelelő lesz a gyerekeknek, elakadni nem nagyon lehet, a majom mókás hangokat ad ki, amik közül az egyik olyan, mintha éppen kakálna, és a majomfóbiámat legyűrve tényleg aranyos az állatka. Ajánlatos azonban a játékkal való játszás előtt mindenképp megnézni a filmet, mivel a game elég sok betétet tartalmaz belőle, amitől a történet folyása nem lesz meglepi. Érdekes, hogy nem a THQ vagy más, filmjátékra szakosodott kiadó dolgozta fel majom urat, hanem a Namco. De talán ez egy kis bizakodásra adhat okot a szkeptikusoknak, bár gyerekeknek való szórakozásból több, ennél sokkal jobb és tartalmasabb alkotás van ma a PS2 (és igzbogz) piacon egyaránt.

A két verzió között semmi különbség nincs.

Curiuos Dzson







MARTIN BELESZÓL!

Curious George tőlünk nyugatra, ahol már 100 évvel ezelőtt is sokat ért a pénz olyan, mint nálunk, ahol még ma sem ér semmit a pénz, Jancsi és Juliska. „A" gyerekmese. A nagy klasszikus. Ha van gyereked, bátran add a kezébe ezt a játékot, és mondd el neki, hogy ez a kis majom az amerikai Vuk.

CURIOUS GEORGE

NAMCO

PS2, XBOX, GC, DS, GBA

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

PS2 — 1 Játékos, memóriakártya 8mb, analóg irányító (dual shock)

XBOX — 1 Játékos

✔ aranyos majom, klasszikus alapok, aranyos gyerekjáték
× béna megvalósítás, macerás kezelés, rövid

XBOX PS2

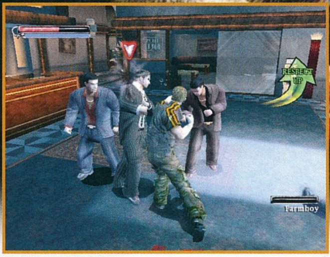
5 pont



A LEGENDÁS SOROZAT MÉLTÓ FOLYTATÁSA?

FINAL FIGHT "STREETWISE"™







Biztosan vannak olyanok veteránok köztetek, akik számára ismerős emlékek jönnek be a Double Dragon hallatán. Japán a '80-as évek végén híres volt arról, hogy messzemenően furcsa és őrült elemeket csempészett a játékokba, mind a grafika, mind pedig az irányítás terén. A Capcom azonban forradalmasította az oldalra scrollozós beat' em up játékok műfaját, és '89-ben megteremtette a Final Fight nevű játéktermi legendát. A játékmenet nem volt túlbonyolítva, mindössze 2 akciógomb állt a rendelkezésünkre: ugrás és támadás. Továbbá használhattunk még egy speciális támadást is, melyet a két gomb együttes megnyomásával aktiválhattunk. Hatására megtizedelődtek az ellenfelek körülöttünk, ám cserébe el is vett a játék az életerőnkből. Egyes esetekben fel is kaphattunk félcsöveket és késeket is, de a játék sikerének titka mindenképpen az egyszerűségében, és a nagyszerű karakterekben rejlett.

A játék színhelyéül Metro City szolgált, egy borzalmas hely, mely a hírhedt könyörtelen gengszterek bandájának, a Mad Gear terrorjának a befolyása alatt állt. Szerencsére Haggar, az izmos utcai harcos lett polgármesternek megválasztva, aki a politikához ugyan nem konyított annyit, ám annál jobban ment neki a pusztítás. Habár mindenképpen Haggart nevezhetjük a sorozat kulcsfontosságú főszereplőjének, időközben számos további harcostárs is csatlakozott hozzá, többek között Cody és Guy. A széria többi tagja több jellegtelen szereplőt is felvonultatott, ám sajnos éppen emiatt elképzelhető, hogy a játékosok általában kevésbé is emlékeznek a kizárólag SNES-re megjelent 2. és 3. részre, ami már csak azért is nagyon sajnálatos, mert a szakértők szerint a Final Fight 3 volt a sorozat egyik legcsúcsabb tagja.

A '89-es játéktermi Final Fight szereplői Haggar, Cody és Guy voltak. A történet szerint elrabolják Hagger lányát, aki útnak indul átverekednie magát a utcai bandatagok egész hadán. A küldetésben segítségére siet még Cody, Haggar lányának fiúja, és Guy, Cody legjobb barátja.

Az eredeti játéktermi verzió hamisítatlan hangulata volt valahogy elveszett a későbbi átiratok mindegyikében. A híres SNES-es verzió sajnos erősen hiányos volt, pl. Guy-t úgy ahogy van kihagyták belőle. A játéktermi verzióhoz legközelebb talán a Sega CD-s verzió állt. A '91-es Final Fight CD minden olyan elemet tartalmazott, amit a SNES-esből kihagytak, plusz kiegészítették a játékot egy Time Attack móddal, és többek között az intro is kibővült. Ám megjelenítésben ez a verzió sem ért fel az eredetivel. A legszembetűnőbb különbség az átiratokhoz képest az volt, hogy a játéktermi Final Fightban tényleg tömegesen támadtak ránk a rosszfiúk a képernyőn. Amatőr gamerek nem húzták sokáig egyetlen credittel, és hogy extra érmék bedobására sarkalják a játékosokat, a választott karakteredet egy égő dinamit mellé kötözték ki a visszaszámoló Continue képernyőn.

A kevésbé kielégítő Final Fight port ellenére a Nintendo megkapta a SNES-es exkluzivitást a 2. és 3. rész esetében. A '92-es Final Fight 2 esetében szerencsére tanultak az átirat hibáiból, így a játék hangulata újra a régi lett, és végre három karakter is a rendelkezésünkre állt: Haggar, az első rész hőse, a szexi Maki, és Carlos, aki ugyan állandóan kardot viselt a hátán, ám csak ritkább speciális támadásoknál használta azt. Maki és Carlos ugyan jó eltalált karaktereknek számítottak, ám semmivel sem nyújtottak többet, mint Cody és Guy. A folytatás igen nagy mértékben hasonlított az eredetire, az egyetlen komolyabb különbség csupán, hogy itt már a világ egyéb helyszíneire is ellátogathattunk kalandjaink során, és az ellenfelek is megváltoztak az első részhez képest.

A '95-ös Final Fight 3 továbbra is a SNES tulajok exkluzív játéka volt. A harmadik rész még inkább visszatért a gyökerekhez, méghozzá tökéletesítve az eredeti elgondolást. Haggar mellett visszatért Guy is, és a csapat kiegészült Lucia-val, a csinos rendőrnővel, valamint a hegyes hajú Deannel, aki valamilyen módon képes volt agyonrázni az ellenfeleket.

A Final Fight 3-nál a szokásos jobbra haladó verekedést tartották szem előtt, ám a játékmenetet felturbózták rohanásból kivitelezhető speciális támadássokkal is, melyre soha egyetlen korábbi Final Fight játékban sem volt még azelőtt példa. Nem csak ettől gyorsult fel a játékmenet, de az biztos, hogy dinamikusabbá vált tőle. A grafikai motor teljesen lecserélődött, és bár a zenei választék kissé karcsú volt, az első pálya dala nagyon ütősre sikerült. A játékban helyet kaptak Street Fighter jellegű speciális mozdulatok is, és egy erőcsík feltöltésével szuper támadásokat hajthattunk végre.

A stuffban helyett kapott néhány alternatív helyszín, és pár titkos terem is. Röviden és tömören,

a Final Fight 3 minden idők legjobb oldalra scrollozós beat' em up játékainak egyike volt.

A Capcom persze közben több Final Fight témájú játékot is megjelentetett, pl. a játéktermi és Saturnos Final Fight Revenge-et, vagy a Final Fight One-t Gameboy Advance-re, ám ezek egyike sem volt igazi folytatása a sorozatnak, sőt, néha még stílusukban is különböztek tőle.

Éppen ezért is számított figyelemre méltó ténynek, hogy a Capcom a ta-









valyi E3-as sajtókonferencián bejelentette, hogy a Maximo fejlesztőivel karöltve folytatni kívánják a klasszikus haladós-verekedő szériát 3D-ben. A híressé vált karakterek helyét egy új hős, Kyle Travers vette át, aki bátyja, az első részből megismert Cody keresésére indul Metro City sötét utcáin.

Mielőtt belekezdenénk egy új játékba, szerintem érdemes először az árkád módba ellátogatni, hogy képet kapjunk valamennyire a játékról, és begyakoroljunk néhány mozdulatot. Itt kezdetben csak Kyle és Cody közül választhatunk, ám később még további két karaktert is megnyithatunk, feltételezem pl. Kyle barátnőjét, az eszes és csábos Vanessát.

Az árkád módot elindítva egy bárban találom magam, ahol máris elkezdhetem püfölni ellenfeleimet. Karakterek jó nagyok, és ha a grafika nem is a legszebb, a mozdulatok mindenesetre komolyabbnak és valósághűbbnek tűnnek, mint sok hasonló stílusú játék esetében. Az utcára kilépve rövid időre el is fog minket egy kis a játéktermi feeling, köszönhetően a klasszikus scrollozó haladó-verekedő játékmenetnek, mindezt 3D-ben kivitelezve persze. A klasszikus részeknek megfelelően itt is találunk a földről felkapható cuccokat, és ütéseken kívül kivitelezhetünk speciális elkapásokat is. De bármennyire is pozitívak az első benyomások, néhány negatívum már pár perc után feltűnt. Például az operatőr néha olyannyira rosszul végzi a munkáját, hogy nem is látom magamat. A verekedés Xbox-on dinamikátlan és nehézkes, és mindét gépen adok-kapok jellegű ütlegelés, az árkád jellegű zene pedig néhány perc felspannolás után erősen átmegy fejfájásba. A legfőbb gáz azonban az, hogy néhány perc bunyó után borzalmasan egyhangúvá vált az árkád mód, úgyhogy gyorsan ki is léptem.

A sztori módot elindítva egy illegális bunyón találtam magamat Kyle szerepében, akibe éppen visszavonult bátyja öntött lelket, hogy legyőzze ellenfelét. A kamera nézet itt teljesen más, legfőképp szédítően zavaró, és néha logikátlanul bezoomolt. A környezet leginkább a Harcosok klubjára, vagy a Blöffre emlékeztet, az Argo-ban is látható képregényes szereplő bemutatókról nem is beszélve. Főleg, hogy Kyle arcra kiköpött Jason Statham (A Szállító, Mobil, Blöff).

A bunyó után nem sokkal Kyle-ék találkoznak egy bárban, ahol kisebb csetepaté után elrabolja Cody-t néhány öltönyös fickó. Másnap Kyle elhatározza, hogy bátyja keresésére indul.

Egyes bunyós részektől eltekintve általában szabadon garázdálkodhatunk az utcákon. A játékmenet kapott némi kalandjáték elemet is, hiszen a Shenmue-hoz hasonlóan itt is címről-címre megyünk nyomozgatni, kikérdezzük az emberkéket, és közben jegyzetelünk.

Metro City rendkívül mocskos egy hely. A sikátorokban csövesek durmolnak, az utcák telis-tele vannak prostikkal (az egyik leányzó ráadásul terhesen állt ki hatalmas tőgyekkel és pocakkal, haspólóban), és igen gyakran támadnak ránk kisebb bandák kirabolni, vagy egyszerűen csak elverni. A küzdelmeknél 3 alapvető támadó gombot, illetve ezek kombinációját használhatjuk. Felkaphatunk különböző közelharci tárgyakat is, melyek viszont hamar le is amortizálódnak. A szokványos bunyókat néha felváltják olyan elemek is, mint a kínzások, vagy az „itt a piros, hol a piros" minijáték egy kedves öltönyös üzletembernél. Vigyázat, mert piszkosul csal a fickó. :) A kínzások eléggé durvák, például a pornószínház tulajdonosát, akit éppen cumiztatás közben kapok rajta, miután elgyepáltam, az ajtófélfa elé nyomtam a fejét, majd sűrű gombnyomkodás közepette addig vágtam rá az ajtót, amíg nem beszélt a tag. Az utcákon lépten-nyomon találunk kisebb pénzmagokat. Ezeken új mozdulatokat vásárolhatunk az edzőteremben, és egyéb hasznos cuccokat az ABC-ben. A tiszteletnek igen nagy szerepe lesz a játékban, ugyanis minél magasabb, annál biztosabb a nyerés. Növelni gonosztevők leamortizálásával tudjuk, csökkenteni pedig ártatlan járókelők molesztálásával lehet. Sajnos míg az előbbi esetben igen lassan növekszik, addig az utóbbinál nagyon gyorsan csökken. A játékban 4 különböző kisebb városrészbe látogathatunk el, melyek között a metróval utazhatunk. Mindegyik helyszínen külön tartják számon a tiszteletünk mértékét, melyeknek fontos szerepe lesz később két extra képességünk elsajátításában is: Instinct Mode és Counter Time mód. Amúgy amíg az előbbitől Kyle fürgébb lesz, addig az utóbbinál Matrix jellegű belassításokra leszünk képesek.

Mindez persze bizonyára biztatóan hangzik, és nem is szívesen hangolom le a klasszikus sorozat rajongóit, de ez a játék nagyon **béna**. Metropolis City nappal még egész tűrhetően néz ki, de a karakterek a mozgásukkal együtt, hiába is realisztikusak Xbox-on, néha eléggé csúnyák. PS2-n az elmosott filmes grafika helyett inkább rajzosabbak a karakterek, és jóval pörgősebbek a mozdulatok. Így amíg az X-es verziót a realisztikusabbnak mondanám, addig a PS2-est árkádosabbnak. Amúgy a játék nem rondább, mint pl. Beat Down.

A Shenmue jellegű nyomozgatás, és az állandó rohangálás az üres sikátorokban azonban itt roppant unalmas. Arról nem is beszélve, hogy alig 2-3 óra alatt eljutottam a játék feléhez, de tovább már nem bírtam vele játszani, mert szabályszerűen hányingert kaptam ettől a borzalmas kameranézettől, bár ez is inkább X-en volt zavaróbb. Így a játék igazi erénye csupán a később megnyitható eredeti Final Fight. De amúgy nem érdemes időt és pénzt szánni rá.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Mondanám, hogy vedd meg az eredeti megnyitható játéktermi verzió miatt, de inkább tedd fel a PC-re a MAME emulátort, szerezd meg a ROM-okat, és ugyanott, sőt, sokkal inkább előrébb leszel… Remélem, az új generáció nem hiszi majd azt, hogy „ez" volt valaha a Final Fight.

FINAL FIGHT: STREETWISE

CAPCOM

PS2, XBOX

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

PS2	1-2 Játékos, dpl II memóriakártya 8mb (271KB) analóg irányító (dual shock)
XBOX	1-2 Játékos, dd 5.1, 16:9

✔ cody szereplése, eredeti final fight verziója
✕ a történettől és a helyszíntől eltekintve semmi köze a klasszikus sorozathoz

XBOX PS2

4 pont

EGY LEGENDA ÉLETRE KEL

Nyugodtan mondhatom, hogy szerelem volt első látásra, mikor évekkel ezelőtt megismerkedtem a Tales of… sorozat legelső részével, a Phantasia-val. Nem tudtam akkor még, hogy mi ez, csak annyi tűnt fel, hogy nagyon szórakoztató és kellemes játék került a kezembe, mely pillanatok alatt lekötött. Pedig japán verzióban szereztem meg, és úgy is csak egy demo volt, mely pár órányi szórakozást engedett. Végül aztán ahogy jöttek az újabb részek – lásd a kis áttekintést –, úgy tudatosult bennem, hogy bizony egy színvonalas sorozat nyitányáról volt szó, mely nem véletlenül lett Japán harmadik legnépszerűbb RPG játéka. A különböző részek mind-mind kellemes emléket hagytak maguk után, mivel előbb a Destiny, aztán az Eternia, majd a Symphonia okozott nem kis élményt. Ez utóbbi egyébként talán a legjobb volt a sorozatból, én azóta is ehhez mérem a Tales of… játékokat. Ezt azért tartom fontosnak megemlíteni, mert véleményem szerint RPG-ket egymáshoz hasonlítani igazán nem lehet, csak a sorozatok különböző részeit. Tudom, én magam is sokszor összevetettem játékokat (talán nem is mindig kellett volna), de egy adott skálán mindig el kell helyeznünk egy új játékot. Mindez azért fontos, mert PS2-re sajnos angolul a Symphonia nem jelent meg, csak GC-re, én most mégis ahhoz fogom mérni az új részt, a **Tales of Legendia**-t. Ennek apropóján azért megjegyezném, nagyon örülök, hogy végre újabb epizóddal bővült a család, és ennek értéke még jelentősebb, ha tudjuk, hogy milyen régen jelent meg Sony masinára Tales of… rész. Maradéktalanul azonban nem vagyok elégedett a játékkal, mert bár tökéletesen hozta az eddigi részek hangulatát, ennél többre nem vállalkoztak a készítői, sőt meg sem próbálták lepipálni a nagy elődöt. Ráadásul az a furcsa helyzet állt elő, hogy gyakorlatilag foghatnám és bemásolhatnám ide a Tales of… valamelyik korábbi részéről írt (frissítve mondjuk a sztorit, és a grafikáról írottakat) cikket, mert a játék annyira ragaszkodik a régi tradíciókhoz. Nincsenek újdonságok, vagy gyökeres változások sem, a sorozat továbbra is hű önmagához. Nekem ez tetszett, mert amikor egy új Tales of… játékot kezdek el, akkor elvárok egy, csak a sorozatra jellemző hangulatot, és az esetleges változások ezt megfojtanák. Így viszont nem érhetett meglepetés, mert a megszokott dolgokat hozza az anyag.

Persze mindez nem azt jelenti, hogy nem érdemes megszerezni a Tales of Legendia-t egy még a sorozatot nem ismerő játékosnak. Sőt, ellenkezőleg! Bizonyságul mindjárt itt a történet, mert szokás szerint nagyon fantáziadús és izgalmas lett.

ÚTAZÁS A NAGY HAJÓN

A történet főhőse egy Senel nevű harcos, aki sztori elején egy Shirley nevű lánnyal hajózik a háborgó tengeren. Senel láthatóan testőrként védelmezi lányt a rájuk támadó szörnyektől. Harc közben kiderül, hogy Shirley-t igen súlyos átok sújtja, nevezetesen a sós tengeri víz mérgező, míg az édesvíz gyógyító hatással van rá. Egy nagyobb dög legyőzése után a tengeri vihar egy hatalmas fényoszlop hatására felerősödik, és a páros hajótörést szenved. Szerencsére partra tudnak evickélni, de közben Shirley eszméletét veszti a tengervíztől. Senel időben talál egy tavat, egy Will nevű ember segítségével. Hamarosan Shirley feléled, miközben érdekes fény árad a testéből, Will legnagyobb meglepetésére. Ám ekkor ismeretlen banditák támadják meg Senelt és elrabolják a lányt. Senel a gazemberek nyomába ered, Will segítségével. Közben a férfitól kiderül néhány nem elhanyagolható dolog. Először is megtudjuk, hogy a sziget, ahova partra szálltak valójában nem föld, hanem egy óriási hajó, melynek Legacy a neve (legalábbis most így hívják). Will azt is elmeséli, hogy a Legacy lakói között egy olyan monda járja, mely szerint amikor a misztikus fényoszlop megjelenik, és egy Shirley-hez hasonló ember tűnik fel a hajón, akkor az nem lesz más, mint a Kiválasztott. Senel és Will tehát Shirley után erednek, hogy visszaszerezzék a lányt, és fényt derítsenek misztikus képességeinek okára.

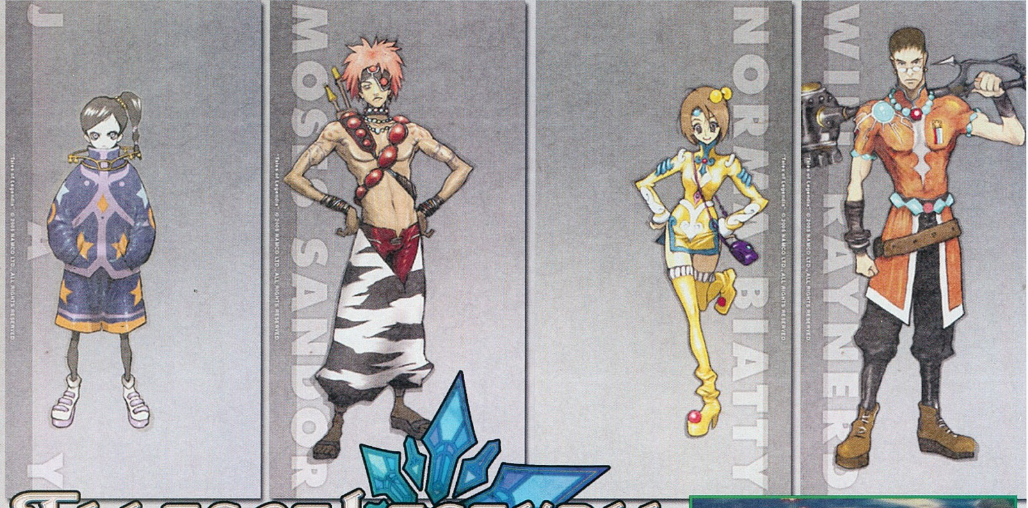
Aki már valamennyire ismeri a Tales of… játékokat, annak azért néhány ismerős elem, erősebben fogalmazva klisé feltűnhet a sztoriban. Persze a Tales of… veteránok azt is tudják, hogy az első néhány órából nem szabad egyik rész sztoriját sem véleményezni. Legalább 5-10, de olykor még több óra is kell, hogy egy Tales of… sztori kiteljesedjék, majd fordulataival lenyűgözzön minket. Így volt ez a Symphonia esetén is, így van ez most is a Legendiánál. Az elején kicsit unatkozni fog mindenki, aztán majd kapaszkodni kell, mert a történet leszedheti a fejed. Itt mondjuk megjegyeznék egy hibát, nevezetesen a játék elején a sztori prezentálása kissé kapkodósra sikerült. Túlságosan sok mindent, nagyon rövid idő alatt akar megosztani velünk a játék, ezért sokáig azt sem tudjuk ki kivel van, és miért. Lassíthattak volna a dramaturgián…

Meg kell jegyeznem, hogy a játékba talán bekerült egy-két humorosnak szánt, ám végül infantilisre sikeredett elem is. Ilyen, amikor Bantenék elkezdenek énekelni a legelején. A sorozat mindig is híres volt humoráról, de én ezeknél inkább a fejemet fogtam, mintsem nevettem volna.

A MEGSZOKOTT SZÍNVONAL

Most pedig nézzük, hogy mik azok a dolgok, melyek miatt azt írtam fentebb, hogy a játék tartja a megszokott színvonalat, főleg azok kedvéért, akik esetleg még nem ismerik a sorozatot. Erre ugye nagy az esély, mert az utolsó PS1-es rész már régen jött, a Symphonia meg GameCube-ra, tehát a PS2-es RPG-sek nem biztos, hogy tisztában vannak a sorozat jellemzőivel.

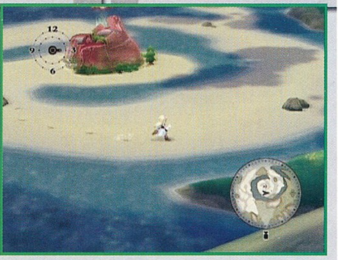
Először is a harci rendszer teljes mértékben változatlan maradt.



TALES OF LEGENDIA











Ez azt jelenti, hogy ezúttal is megvannak a gyors, pergő ritmusú, teljes egészében valós idejű csaták. Az anno még a tri-Ace által kifejlesztett rendszer még mindig nagyon jól működik, nem sokat változtattak rajta. Aki még nem látott hasonlót, az a Star Ocean rendszerét képzelje el. Az egyetlen különbség, hogy itt térben nem lehet mozogni csak síkban (az egyetlen rész, ami-









ben térben is lehetett sétálni, az a Tales of Rebirth volt). Ez talán elsőre kicsit furcsa lesz, főleg mivel maga a játék teljes egészben 3D-s, de meg kell mondjam, nekem tetszett. Ilyen volt valamennyi epizód, őrizni kell a hagyományokat. Fontos dolog, hogy harcban a menüben Manualra rakjuk az irányítást, ekkor tudjuk csak a főhőst teljes mértékben mi irányítani, a többi esetben automatikusan oda fog szaladni az ellenfélhez, amikor megnyomod a támadás gombját. Egyébként minden parancs és funkció a joyon van, tehát a speckókat is gombkombinációkkal tudod előhozni. Szerencsére megteheted, hogy esetleg a felső gombokra teszel dolgokat. A többi társad a csatában önállóan fog részt venni, a gép irányítja őket. Ez nem azt jelenti, hogy a te szereped kisebb lenne az összecsapásokban. Nagyon figyelni kell a többiek állapotára, mert hiába a gép kezeli őket, könnyen meghalhatnak. Persze felvetődhet a kérdés, hogy akkor hogyan lehet tárgyakat használni. Ebben már kissé jobban hasonlít egy hagyományosabb RPG-re a játék. Egyszerű. Egy gomb megnyomással behozod a menüt, ekkor a csata megáll. Ilyenkor nyugodtan és higgadtan ki tudod választani, mire van szükséged. Igazából ez a fajta harci rendszer sokaknak ellenszenves, főleg a Star Ocean 3 óta. Szerintem viszont nagyon is eltalált, persze aki nem bírja az ilyen gyors ütemű dolgokat (és az RPG-sek többsége éppen ezért RPG-s), annak nem biztos, hogy tetszeni fog. A rajongók viszont elégedetek lesznek vele, főleg mivel vannak apróbb újítások is.

Számtalan olyan dolog van még, ami miatt a játék lesem tagadhatná, hogy a Tales of... családba tartozik. Lehet főzni és recepteket keresgélni, valamint újra itt vannak a Title-ök is (címek, amiket a legkülönfélébb módokon lehet megszerezni). Szerencsére többek között ezeknek is köszönhetően a game jól visszaadja azt a hangulatot, amit a sorozat korábbi részei. Az újoncok pedig átérezhetik végre a Tales of... érzést. Ebből rögtön kiderül, hogy a tapasztaltabbak számára nem következhet be igazi meglepik, hisz az említettek közül több dolog mindegyik részben megvolt. Szerencsére teszem hozzá rögtön, mert a változás felesleges és erőltetett lett volna.

PRO ÉS CONTRA

A grafika és a zene két olyan elem, ami eddig nagyon nagyszerűvé tette a sorozatot. Mint már említettem, a játék teljesen 3D-s, mint Symphonia. Nagy különbség azonban, hogy nem cel-shaded karaktereket kapunk, hanem poligonosokat. Bevallom, nekem ezek nem tetszettek. Túlságosan bumfordi jellegük volt, nem is igazán értem, hogy miért nem maradtak a Symphonia rajzfilmes stílusánál. Pedig törekedtek erre, csak poligonokkal ez ugye nehéz. Főleg harcoknál találtam kicsit „vastagoknak" a szereplőket, míg a városokban meg túl kicsik. Az arányokat csúnyán elvétették. Szerencsére a hátterek viszont gyönyörűek, jól visszaadják a Tales of... eddigi hangulatát. Apropó hangulat. A zenék szerintem nagyon szépre sikeredtek. Dallamosak és jól festik alá az érzéseket. Bevallom, ettől egy kicsit féltem az elején, mert ezúttal nem Motoi Sakuraba (a sorozat eddigi zenei atyja) írta a számokat, de ennek ellenére jók lettek (bár lehet a mester szintjét nem éri el). Viszont legalább egy japán szimfonikus zenekar játszotta fel a számokat, ezért is olyan jó a hangzásuk. A hangok sem sikerültek rosszul, igaz a játék második felében sajnos nincs szinkron.

A program tartalmasságával egyébként nincs gond. Mint mindegyik Tales of..., ez is elég hosszúra sikeredett, ráadásul végigjátszás után is tartogat nem kis meglepetéseket (Character Quest). (A számtalan titokról nem is beszélve, de ezek már alapelvárások.)

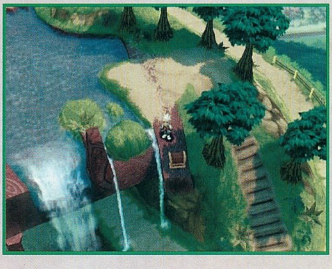


És hogyha el kellene helyeznem az eddigi skálán a Legendiát, akkor hova tenném? Nos, ez egy nehéz kérdés. Nagyon sok Tales of... játék jelent meg eddig. Ez magával hozza azt is, hogy ahány ember, annyiféle vélemény, nem beszélve arról, hogy ki melyik epizóddal ismerte meg a sorozatot. Nyilván aki a Tales of Phantasiával kezdte, annak az marad a legjobb rész. Tisztelve a régi részeket, számomra a Symphonia volt eddig a legjobb, de ez csak szubjektív vélemény, mert eddig egyik rész sem sikerült rosszra. Én Symphoniához képest több ponton visszalépés jeleit tapasztaltam. Nehéz megfogalmazni, hogy konkrétan miért, mivel nüánsznyi dolgokról van szó, ami abból eredhet, hogy ezt egy másik fejlesztőcsapat csinálta, mint az eddigi sorozatot. Valahogy a program összhatása nem adja meg azt a majdnem tökéletes képet, amivel elődje is bírt. Jó ez a játék, de távolról sem a sorozat eddigi legjobbja. Ennek ellenére én bátran ajánlom a sorozat eddigi ismerőinek is ezt a részt, mert olyan nagyot nem csalódhatnak benne. Aki pedig még nem játszott Tales of... játékkal, annak itt a nagyszerű lehetőség, hogy végre kipróbáljon egyet!

Veres Miki

MARTIN BELESZÓL!

Ha jól tudom, Shirley Senel húga. Gondolom azért védi annyira. :)



TALES OF LEGENDIA

NAMCO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (26KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ igazi tales of... játék
× a sorozatban vannak ennél jobbak is

7.5 pont

TALES OF PHANTASIA

A Tales of Phantasia a sorozat nyitódarabja, egyben egy sikerszéria kezdete is. 1996-ban jelent meg Japánban SNES-re. Egy remek történetű RPG-t kaptunk, mely harci rendszerével emelkedett ki, mivel a nem is olyan korábban megjelent Star Ocean féle valós idejű, pörgős, akcióban dús rendszert használta. A történet is király volt, hisz egy időutazásos sztorit nyomhatunk végig. A program tartalmilag kiegészített verziója '98-ban jelent meg PS1-re. Ebben voltak új karakterek és a térkép is 3D-s lett. Sajnos egyik változat sem jelent meg angolul. Viszont jó hír, hogy a Japánban 2003-ban megjelent GBA változat nemsokára nálunk is kapható lesz!





TALES OF DESTINY

A '97-ban PS1-re megjelent második rész sok szempontból kijelölte a sorozat fő irányát. Kiderült például, hogy a történet nem folytatása az előző résznek, hanem egy önálló sztori lett. A harci rendszer változatlan, csak kicsit gyorsabb és pörgősebb. A grafika megőrizte SNES-es jellegét, nagyon jól néz ki még ma is, a történet pedig izgalmas és jól sikerült, apokalipszissel, meg mindennel, ami kell. Szerencsére készült belőle angol verzió is, méghozzá '98-ban, igaz Európában nem jelent meg.





TALES OF ETERNIA

A 2000-ben kiadott Tales of Eternia volt az a rész, amely maximálisan kihasználta a PS1-ben rejlő kapacitásokat. Gyakorlatilag a rajzolt grafika legmagasabb fokát kaptuk. A történet nagyon hosszúra nyúlt (két világban játszódott), bár az eddigi részek sem voltak éppen rövidek. A harci rendszer pedig még felpörgetettebb lett. Visszatértek az előző részben megszokottá vált aljátékok is. Összességében tehát egy igazán jó anyagot kaptunk. Sajnos a game megbontotta az eddigi címek kapcsán kialakult összhangot. Japánban Tales of Eternia, addig Amerikában Tales of Destiny 2 címmel jelent meg, ami később okozott némi zavart. Én a japán címet használom az egyszerűség kedvéért.





TALES OF DESTINY 2

Keveredést ez okozott, hogy a ToD2 csak Japánban jelent meg, méghozzá 2003-ban, PS2-re. Ami különlegessé és érdekessé tette a stuffot, hogy ez az egyetlen Tales of… játék, mely folytatása valamely korábbi résznek, méghozzá – a címből sejthető – a Destiny-nek. Nagyon nagy kár, hogy nem lett belőle angol verzió, mert akkor legalább kiderült volna, mi is történt az előző rész hőseivel kalandjuk végeztével, valamint a lerombolódott világgal (18 évvel járunk az első után). Egyébként a game továbbra is őrizte a sorozatra jellemző pozitívumokat. Érdekesség, hogy a stuff rajzolt grafikát kapott, s nagyon-nagyon szép!





TALES OF SYMPHONIA

A japánok nagyon jól jártak a 2003-as évvel a Tales of… szempontjából, mivel nemcsak a Destiny 2, és a Phantasia GBA verziója jött ki, hanem a Tales of Symphonia is. Ráadásul mindjárt GameCube-ra, elképesztő grafikai ugrással. Ez volt az első Tales of…, mely 3D-s lett, méghozzá cel-shaded grafikával. A leggyönyörűbb rész az eddigi sorozatban. A grafikai újítások ellenére a játék megtartotta eredeti hangulatát és nagyon jó zenéjével és kiváló történetével mondhatni a legjobb lett a szériában. Személy szerint én is a legjobbnak tartom. Ez volt az első és mostanáig az egyetlen rész, mely Európában is megjelent. Érdekesség, hogy később PS2-re is kiadták, de csak japánban (vajon miért?). A grafika kicsit gyengébb lett, viszont tartalmi újítások is kerültek bele (ezek egy részét a PAL-os GC verzió tartalmazta).





TALES OF REBIRTH

Erről a részről már jóval kevesebbet tudni. Annyi biztos, hogy 2004-ben jelent meg PS2-re. Grafikailag visszatértek benne a rajzolt megoldásra (mint az Eternia, csak most PS2 tudásával), ami mondjuk nekem nagyon szimpatikussá teszi a programot (nézzétek csak meg a képeket, gyönyörű!). Ráadásul megnéztem a programból néhány videót, jobban tetszett, mint a Symphonia (főleg a karaktereket) – kár, hogy nem jött ki angolul. Történetileg egy önálló rész lett annyi bizonyos, és sajnos esély sincs rá, hogy angolra lefordítsák, pedig tervezték. Érdekesség, hogy ez az egyetlen olyan rész, amiben térben is lehet harc közben mozogni. A csaták talán még a Tales of Eterniánál vagy a Symphoniánál is látványosabbak. Egyszer szívesen kipróbálnám ezt a játékot.





EGYÉB RÉSZEK

A fősorozat sikerén felbuzdulva a Namco nagyipari módon kezdett kiadni különböző kiegészítő részeket, főleg Japánban. Haladjunk időrendben. 2000-ben jelent meg Japánban GameBoy Colorra a Tales of Phantasia: Narikiri Dungeon, ami a Phantasia világában játszódó anyag volt (labirintusokat kellett felderíteni benne). Egy évre rá jött ennek a folytatása GBA-ra, majd született egy harmadik rész is. (Volt még egy GBA-s epizód, Tales of the World: Summoner's Lineage, erről nem sokat tudok). A következő rész a Tales of Fandom Vol. 1, ami az első három rész (Phantasia, Destiny, Eternia) karaktereit vonultatta fel, velük lehetett harcolgatni, több infó nincs, mert csak Japánban jelent meg). Ez az epizód 2002-ben érkezett PS1-re.





A JÖVŐ

Már egészen biztos, hogy a Tales of… sorozat folytatódni fog. Sőt, már folytatódott is, mivel Japánban három hónapja kint van PS2-re a Tales of the Abyss, amit újra a régi fejlesztőgárda készített a hírek szerint. A másik érdekesség a Tales of the Tempest, ami Nintndo DS-re készül. A képek alapján nagyon baba játék lesz, minden rajongó epekedve várja. És hogy a PSP-se maradjon ki, Japánban már megjelent, hozzánk Európába hamarosan ideér a Tales of Eternia portja. A cím marad, ha minden igaz. A Tales of… sorozat következő generációra még nincs bejelentve, de azt hiszem idővel bizonyosan ott fog folytatódni a sorozat.





Ó, jaj! A Nickelodeon hősök bajban vannak! A Nickelodeon antihősök ugyanis összefogtak, szindikátust alakítottak, és átakarják venni a rajzfilm világok feletti uralmat. A címszereplő Spongyabob Kockanadrág tapasztalja meg először eme tényt, amikor Csigusszal békésen beszélgetve hirtelen megszólal Plankton hangja a megafon rendszeren, és szavazást tart, miszerint aki nem akarja elfogadni őt teljhatalmú zsarnoknak, az tegye fel a kezét (uszonyát). A hidegvérű Bikinifenék-lakók fel is teszik, mire két porszívószerű gépezet szépen elkezdi őket beszippantyúzni! Spongyabob menekül, de szorult helyzetbe kerül, ám váratlanul feltűnik Jimmy Neutron gépkutyája, és egy teleportált nyitva átrepíti Kockanadrágot Jimmy laboratóriumába. Itt rövid eligazítás következik, és már át is vehetjük az irányítást.

Hogy kiét? Látom, tanulmányoztad a képeket, hogy eme kérdést felteszed. Összesen négy ismert hős terelgetését vehetjük a kezeinkbe, hiszen maximum négy játékos mókázhat egyszerre a tévékészülékek előtt. Spongyán és Jimmy-n kívül jelen van a Fairly Odd Parents Timmy Turnere, és a szellemvilág szuperhőse, Danny Phantom. Ha négynél kevesebben markolásszátok a kontollereket, akkor sincs baj, hiszen akár egyedül is szembeszállhatsz a gonoszokkal, és ilyenkor az iránygombok segítségével váltogathatsz a vezérelni kívánt egyének között. A főszereplők mellett azért feltűnnek más ismert figurák is, többek között Sandy Cheeks, a búvárruhás vízimókus, de a legtöbbet Goddardot fogjuk hasznosítani, aki ugyebár Jimmy robot ebe. Nála lehet ugyanis állást menteni, valamint fejleszteni a hősök képességeit, akiknél 2-2 harci tulajdonság erősíthető egyénenként (jó pénzért természetesen, hogy motiválva legyünk a pénzgyűjtögetésre). De ezen kívül speciális skilleket is kapunk ám a játék folyamán, amik a továbbjutáshoz egyes helyeken ugyancsak elengedhetetlenek. Ilyen Timmy kívánságcsillag-vetőjének fagyasztós üzemmódja, amivel a kéken villogó objektumokat képes lehűteni, hogy utána ráugorhasson mint egy emelvényre vagy széttörhesse valaki azokat. Spongyabob stílszerűen vizet képes felszívni lyukacsos testébe, majd ezt visszaköpni, amivel többek között vödör súlyokkal működtetett kapcsolókat aktiválhatunk. Jimmy Neutron fegyvere képes lesz tárgyakat és kiütött ellenfeleket lekicsinyíteni, Danny fantomgyereknek pediglen az adatik meg, hogy mások testébe bújva átvegye azok irányítását, legyen a célszemély halott (szellem) vagy élő. Ezzel a módszerrel juthat át lezárt kapukon, vagy törhet szét gorillaként fa platformokat és ellenségeket. De őrá hárul azon feladat is, amikor Amity Parkban ki kell űznie hat szellemet a zombikká vált lakosokból. A szellemek amúgy elég kellemetlen ellenfeleknek bizonyultak, mivel csak akkor lehet őket ütlegelni vagy egyéb módon likvidálni, ha materializálódnak az anyagi síkra. De ha már a nehézségnél tartunk, akadnak maguk köré védő erőteret generáló robotok is, és olyan lények, amik össze vissza teleportálva okoznak fejfájást a tapasztalatlan játékosoknak. De nem kell elkeseredni, mivel védekezésben mi sem vagyunk lemaradva, ugyanis a hősök ugyancsak képesek védőgömböt kreálni maguk köré, ám ez energiát fogyaszt ha találatot kell abszorbeálnia, mint ahogy a speciális képességek használata is powerhez kötött.

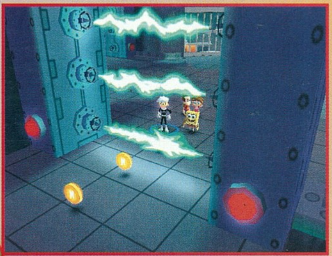
De nincs mászkálós játék begyűjthető feltöltő cuccok nélkül. Imigyen lehet zöld izével életerőt visszanyerni, ami az összes karaktert gyógyítja, de a legjobban azt, aki felszedte, vagy lila izével az energiát helyreállítani, ami mindenkinél tölt valamennyit, de a legjobban azét, aki felszedte. Vagy van még átmenetileg sérthetetlenné tevő, vagy rövid időre támadási erőt növelő cucc is. És nem kell szidni azt a társadat, aki felszedte előled, mivel a legtöbb töltögető dolog újra megjelenik kisvártatva, hiszen nem a szívatás a cél, hanem a kisebbek felhőtlen szórakoztatása.

Mert ugye egyértelmű számotokra, hogy a játék a Nickelodeon előtt gubbasztó és a tenger alatt élő, beszélő sárga szivacsokban feltétel nélkül hívő embercsíráknak szól, nem pedig a kifejlett példányoknak (nekik ott a Black). A játékmenet is ennek megfelelően egyszerűsített, hiszen a harcon és ügyességi részeken kívül nem találkozunk megoldandó feladatokkal. Jó, azért akad pár, például amikor a szennyes ruhákat vagy mit tartalmazó csilléket kell elindítani kapcsolókkal, majd a tetejükön ugrálva átjutni az akadályokon, meg hőseink egyéni képességeinek használata bizonyos helyzetekben, de a játék mindig ad ezekben segítséget (igaz, angolul). Mindenkinek lesz biztosan egyéni kedvence, attól függően, hogy milyen harcmodort kedvel, ugyanis Spongyabob és Danny közelharc specialista, míg Jimmy és Timmy a távolsági fegyvereikkel operálnak. Sőt, Timmy kapcsolókat is tud aktiválni a kívánságcsillag vetőjével, ha azokon is egy csillagforma jel található. A pályák ismerősek lesznek a rajzfilmekből, hiszen teljességgel az alapján készültek. A teljesség igénye nélkül mászkálhatunk a szellembörtönben, Vlad kastélyában, Amity-ben, Bikinifenéken, csak az lehet az egyetlen kifogás, hogy mind fix kamerával bejárandó terület. De talán ez jobb is, mert a legtöbb játékban elbénázzák a kamerakezelést, na meg minek túlbonyolítani egy ilyen játékot…

Dzson













MARTIN BELESZÓL!

Egyik kollégám annyira jó tudja a Csigusz hangját utánozni, hogy naponta többször beszaladok hozzá a raktárba egy kis autentikus nyávogást hallgatni…

SPONGEBOB AND FRIENDS UNITE!
(NICKTOONS UNITE!)

THQ

MÁS VERZIÓ: GC, DS, GBA

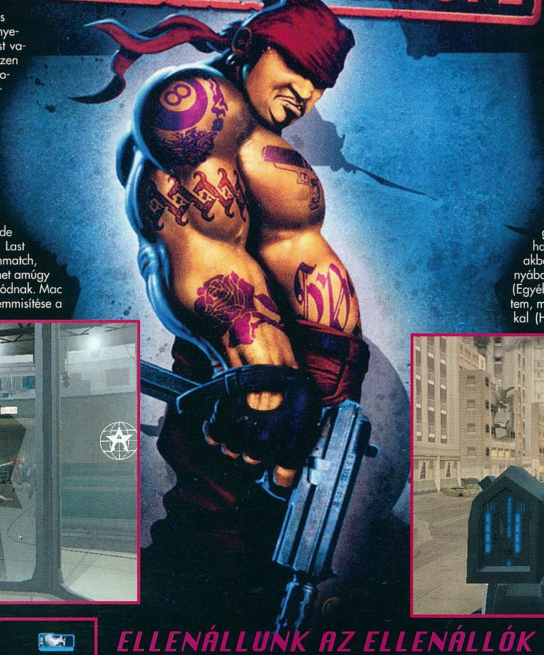
grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-4 Játékos
memóriakártya 8mb (110KB)
analóg irányító (dual shock)

✓ annak, aki otthonosan mozog a nickelodeon világban
× csak kisebbeknek ajánlom

5.5 pont

STATE OF EMERGENCY 2



Tombolás, rombolás, destruktivitás, gyilkolás, tömeghisztéria! Itt a **State of Emergency 2**. Ha ismerted az első részt, akkor nem érhet meglepetés. Ha örömmel terrorizáltad az embereket, lőtted őket halomra, vagy ütlegelted őket valamilyen tompa / éles és nehéz tárggyal, akkor dörzsölheted a tenyered, bár le kell hogy lohasszalak, mert most valamivel intellektuálisabb játékmenetben lészen részed. Fő ellenségként a „hatalom", pontosabban a Corporation emberei fognak szolgálni. De először nézd át az irányítást, és hümmögj azon, hogy akár tankkal vagy helikopterrel is szembeszállhatsz a zsarnokokkal. Kapcsold be a szélesvásznú képernyőt, és vedd le valamennyire az analóg karok érzékenységét, mert alapból kissé kapkodós játékmenetet produkálnak. Majd válassz egy játékmódot.

Ha egyedül vagy, akkor marad a történet szerinti haladás, illetőleg az Arcade mód, de haverokkal lehetőséged van Battle Mode, Last Man Standing, Deathmatch, Team Deathmatch, vagy Flag Attack multi őrületekre is. A történet amúgy az első rész eseményei után négy évvel játszódnak. Mac börtönben ül, és éppen a gázkamrás megsemmisítése a





ELLENÁLLUNK AZ ELLENÁLLÓK ELLENÁLLÓINAK!





napi kitűzött programja, amit Libra próbál megakadályozni Freak, az operátor segítségével. A csajt persze elkapják, és Mac már készülne meglátni a Nagy Fényt, amikor váratlan dolgok történnek. Ezek folyományaként a halálát végignézni szándékozó vendégek és őrök hirtelen egy mérges, gépfegyvert rájuk fogó alakkal találják szembe magukat, és innen már a mi mutatóujjunkon múlik a sorsunk… jobban mondva azok sorsa, akiket kapásból halomra lőttem. Volt pár szánalmas próbálkozás ugyan arra nézve, hogy megállítsanak, de miután megfordítottam a horizontális irányt a joysticken és végre nem a plafont lőttem az ellenség és egyéb rémülten sikoltozó célpontok helyett, esélyük sem volt ellenem. Üvegek törtek, lámpák aludtak ki, poroltó palackok robbantak, monitorok sötétedtek el a lövedékek nyomán. Sőt, a piros színű hordók szinte kínálták magukat a felrobbantásra, pláne, amikor a közelükben próbált fedezékbe húzódni az „okos" mesterséges intelligencia. A folyosón tűzoltó berendezés permetezte a vizet, amitől a padló szépen becsillogott, és tudjátok, hogy ezt különösen megbecsülöm. És amikor már kezdtem volna hiányolni az első részben megszokott, kaotikusan összevissza rohangászó embereket, akkor a rabokat kiengedve generálhattam egy kisebb börtönlázadást. Sajnos nem nagyon segítettek, de ott volt mellettem már Bull, akinek testi erejével simán betörtem a továbbjutást jelentő ajtókat. (Tudniillik bármikor átválthatunk arra a szereplőre, aki velünk tart a forradalom rögös ösvényein.) De nem csak erre van lehetősége az ifjú Che Guevaráknak, mert Spanky-t vezérelve bandatagokat verbuválhattam, hogy velük támadjam meg a rendőrőrsöt, miután egy tetőre telepített gépágyúval lephettem meg az engem elfogni szándékozó rohamosztagos különítményt.

Ennyi infó után már láthatod, hogy a Rockstar játékokat körülvevő tömeghisztéria miatt finomítottak valamelyest az antiszociális összetevőkön, és a rosszfiúkat kell a kevésbé rossz főhősökkel lerendeznünk. Így a szülők sem fognak a kulcsra zárt ajtó mögött, a párna alá rejtett 9mm-est markolászva rettegve elaludni, hogy a fiuk valamelyik konzolos játék miatt bekattan és a kínai utángyártott rambó késével feldarabolja őket, majd a maradványokat elássa a legközelebbi erdőben. Én különben majdnem bekattantam, mivel a börtönös pályát – amikor a helikopterhez kellett menni – olyan 15x próbáltam megcsinálni, mire sikerült. Már fogalmaztam is magamban, hogy mennyire rohadt szemét csaló nehéz a játék, de a továbbiakban aztán simán nyomtam a történet folyományában kapott missziókat.

(Egyébként azt a szót, hogy „nehéz" újraértelmeztem, minekutána játszottam pár régi Amigás játékkal (Hybris, Turrican, Jim Power). Ezeket alapul véve a mai gamék olyan 7 éves gyerek szintjén mozognak, már ami a nehézséget illeti…)

Na, de most nem retro téma van, hanem tömegmészárlásos, öldökléses, mert azért a gaz hatalom képviselői elég sokan vannak. A sztori egyébként úgy alakul, hogy államilag támogatott drogdílereket fedez fel Spanky a környéken, és ennek jár utána pár nehézfiúval. Bevallom, az első State of játék nem fogott meg igazán, de ezzel jó sokáig eljátszogattam, és csak azért hagytam abba, mert szorított az idő, és még meg kellett néznem a kretén kismajmos játékot is.

A grafika átlagos, hogy ezt is kielemezzem az erre kíváncsiak számára. Nem akadozik, bár lehetne valamivel gyorsabb is a képfrissítés, és az élethűség helyett kissé elmegy a rajzfilmek irányába, már ami a stílust illeti. A kezelés is teljesen jó, és a főhőseink mindegyike más-más speckó képességgel rendelkezik. Az angolul értők számára külön bónusz a „madafaka" és hasonló szóbeli megnyilvánulások élvezete, ami a hangulathoz ad plusz pontokat. Egyszóval, ha nem jött volna le eddig, ezt a gamét ne a Harvest Moon kistehén simogató alsó tagozatosainak ajánlom, hanem a lelkileg érett és kemény, a virtuális vértől és brutalitástól vissza nem riadó, poligon embereket a jó ügy érdekében bármikor eliminálni kész harcosoknak, akik nem lesznek rosszul attól, ha egy jól célzott lövéstől leszáll az ellenség feje…

Dzson



MARTIN BELESZÓL!

Más idő, más fejlesztőbrigád (SouthPeak a Rockstar helyett), hasonló alapokon nyugvó, de talán valamivel komplexebb játékmenet. Sajnos, a stuffot ez sem menti meg véleményem szerint. Hiába vannak benne ötletes részek, egyszerűen túlzottan telített a piac ezzel a stílussal. Ennyit ér, egy közepes körülit. Kétlem, hogy 2 héttel a megjelenés után bárki emlékezni fog rá.

STATE OF EMERGENCY 2

SOUTHPEAK INTERACTIVE

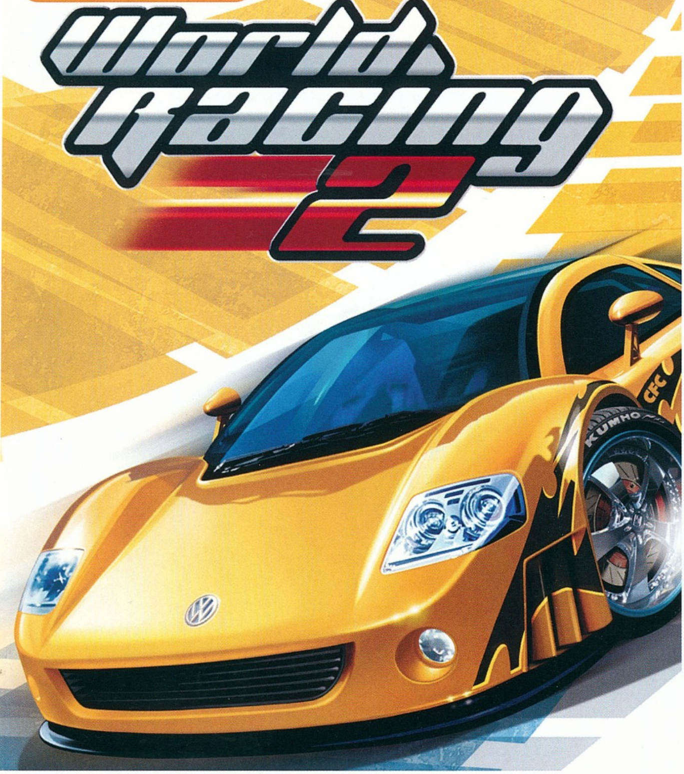
MÁS VERZIÓ: PSP

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-4 Játékos, multi tap
memóriakártya 8mb (110KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ kellemes hangulatú játék
× grafikailag azért tuningolhatták volna

6.5 pont









Múlt havi számban megemlítés, hogy autós játékokat kedvelés. Talán Martin ez miatt gondolás, hogy újabb autókázás rám bízás, amit én elfogadás, és múltkori -ás -és stílusban előadás. Az intrót egyelőre rezignáltan szemlélés, és azon elgondolkozás, hogy az angoloknál (vagy hol) a reklámokban a pre-renderelt filmeket betiltás, hogy a játékost ne érje átverés, miszerint a terméket a csilivili film alapján fellelkesülten megvásárlás, majd lótrágya ingame grafika miatt önmagát becsapva érzés, és a korongot a kutyának játszani adás. Ilyen szerencsére a **World Racing 2**-ben kizártnak levés, mivel a játék intrója kapcsán önmagát mutatás, és ezáltal csak az fellelkesülés, aki az utóbbi öt évet kómában átalvás, vagy a szemeivel meglehetősen gyengén látás.

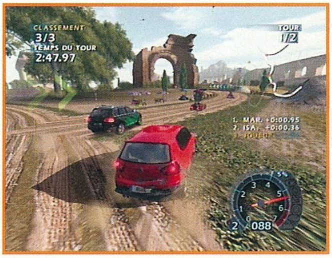
Új játékosként elsőnek profil kreálás, név, rendszám és nemi hovatartozás beállítás, vagy profil nélkül egy gyors versenybe beugrás (quick race). Options-ben az irányítás átnézegetés, de különlegességnek csak az R2-vel nitrózást találás (és megállapítás, hogy nagy eséllyel arcade autókázásban részt vevés). Szabad kocsikázásnál azért megfigyelés, hogy szimuláció-árkád üzemmódot beállító csúszkát találás, vagyis a készítők megpróbálás a valós gépjárművek fizikáját lemodellezés, ami nekik nem nagyon sikerülés. Mivel a szabadon mászkálás csak a már megnyert pályákra vonatkozás, így a játszást a karrier módban kezdés. A bárgyú történet szerint kocsit bérlés, és egyelőre csak tesztelés, hogy a feladatokat sikeresen teljesítés, és rendes versenyre engedés. Első kocsimnak egy Merci 300 SE adás, amit megtekintés, és arra a megállapításra jutás, hogy a béna environment effektől (ami azt a célt szolgálás, hogy autón a fényezés leginkább élethűnek látszás) leginkább távoli gyermekkorom műanyag játékautóihoz hasonlítás. X-et nyomás, majd a monoton, hosszan villogó Loading feliraton elbóbiskolás, és betöltődéskor felriadás. Először azt hivés, hogy rosszul látás, mivel a kocsi kasztnija homályosan megjelenés, a tájtól eléggé elütés. Elindulás, de mivel külső nézetből nem szívesen vezetés, meg az autót is rondának találás, ezért belső nézetbe kapcsolás, és fanyalgás, hogy az orrnézetet kihagyás, csak lökhárítóra ragasztott fejnek levés. (Ez nekem GT sorozatban is hiányzás, mert élethű vezetéshez nagyban hozzájárulás, amint ezt a WRC játékokban megtapasztalás.)

A vezetési élmény erősen árkád kategóriába tartozás, amit a kezdeti betanítgatással magamnak megmagyarázás, és próbafeladatokat elég gyorsan letudás. Ezt nagyban elősegítés, hogy a kanyarban az irányjelző nyilak színe aszerint változás, hogy a kanyarhoz az optimális sebesség mennyire jól megválasztás. Pl. ha pirosnak vagy sárgának látás, akkor lassítás, ha pedig zöldnek levés, akkor a műveletet jól csinálás. Teszt után még mindig nem éles versenyzés, mivel először engedély megszerzés, amihez próbafutam megnyerés vagy időre menő próbatételezésben sikeresedés. Ennek érdekes momentuma is levés, amikor nitrózásra kényszerülés, mivel egy olyan hídon átugratás, aminek a közepe kompletten hiányzás. Ezt elsőre elbukás, vízbe esés, ott lebegés majd elmerülés, és azon röhögés, hogy innentől a komoly szimulációt el is felejtés, és a gémet tömény árkádnak besorolás. Később a 70 valahány futamból jó sokat teljesítés, kihalt városi utcákon és versenypályákon haladás, vicinális, hagyományos és tuningolt rakéta autómobilokba virtuálisan beülés (vagyis lökhárító elé fejet kidugás), száguldozás, Speedbuck nevű anyagi javakat gyűjtögetés. Offroad terepjárókkal is kavarás, tereprallyzás. Autókról a kiválasztásnál információ kérés, és nyomaték, gyorsulás, végsebesség tanulmányozás, illetve ezt grafikon szerűen is ábrázolás. Versenyzés közben nem ész nélkül előrenyomakodás, mivel a sérülést büntetőpontokkal jutalmazás, ami pedig célba éréshez kritériumnak levés, vagyis túl nagy „damage" értéknél versenyt automatikusan elvesztés. Ezen kívül a sérülés a gépjármű állapotára is visszahatás, amit a sebességmérő mellett elhelyezkedő ikonok kigyulladásán figyelemmel kisérés.

Sajnos a grafikát fika állagúnak ítélés, ami talán az állóképeken nem annyira észrevevés, de nekem elhihetés. Haladás közben az út mellett fák semmiből kinövés, épület magától felépülés, domb a földből hirtelen kidomborodás. Mindemellett gyakori a berángatás, röcögés, frame droppolás, amitől nekem eleve hányingernek levés. A játékmenet ezt nem kompenzálás, mivel olyan esetnek is levés, hogy szirénázó rendőrautónak nekimenés, amit a yard lesz@rás és nyugodtan továbbmenés. A forgalomban résztvevő egyéb autók választéka is igen gyérnek levés, szóval erősen gondolkozás, hogy a zenén kívül egyáltalán miben lehet dicsérés.

Persze belátás, hogy nem lehet mindenkinek Gran Turismo vagy Burnout csinálás, hiszen akkor mérce igen magasra tevés, és az ingerküszöb emelkedés miatt más játékoknak visszafogott lelkesedés, mivel ellenpontnak nem levés (vagyis a jó játékokat egyre kevésbé megbecsülés, mint amikor állandóan téliszalámit evés, és azt így hamar megutálás). De mivel ócska alkotásoknak soha nem levés kihalás, így mindig nagy örvendezés, ha minőségi programot kézhez kapás. Végezetül nektek képeket nézegetés, Martin beszól elolvasás, WR2-re pénzt ki nem adás, hanem előtte alaposan kipróbálás!

Dzson



MARTIN BELESZÓL!

Martin TDK játékokat nagyon nem szeretés, őszintén bevallás, rendszerint kiröhögés, mindig Aquamanre emlékezés, ami a világ legszemetebb játékának levés, mindent egybevés. Erre a játékra tízezer forint nem kiadás, az biztosnak levés, de talán az öt pont egy kicsit kevésnek levés – bár ez nem osztás és nem szorzás.

WORLD RACING 2

TDK

MÁS VERZIÓ: X

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (97KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ jó a zene
× minden másban középszerű tucatjáték, amit kilóra kéne árulni

5 pont



Ha meg szeretnéd nyerni a BUZZ! című, angol nyelvű Playstation 2-es kvízjátékunk egyikét (a hozzá való 4 darab speciális konrollerrel együtt), nem kell mást tenned, csak helyesen válaszolni a következő kérdésre:

Melyik TV adón fut Vágó István nagysikerű kvízjátéka?

A megfejtéseket levélben, levelezőlapon vagy emailben várjuk (május 5-ig) a jól ismert címre:
COMGAME 576 Kft. 1139 Budapest Pf.: 24



PRO EVOLUTION SOCCER 5



NYEREMÉNYJATÉK SORSOLÁS

Nyertesek:

Magyar Zsolt - Kecskemét
Gyenge Csaba - Seregélyes
Námor Miklós - Eger
Vass Gergő - Kisbajcs




TOP 200000
SCORE 0
BP
BP
24
CIBIE
Valeo
WEC LE MANS 24. 1986. KONAMI


SPEED 000 km/h
ES DU MANS
BP
DUNLOP
Lucas

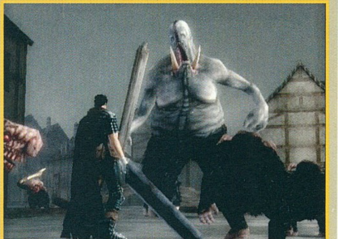




©Sammy ©三浦建太郎／スタジオ我画・白泉社 ©三浦建太郎／白泉社・バップ・NTV



©Sammy ©三浦建太郎／スタジオ我画・白泉社 ©三浦建太郎／白泉社・バップ・NTV



©Sammy ©三浦建太郎／スタジオ我画・白泉社 ©三浦建太郎／白泉社・バップ・NTV

A **Berserk** mellett könnyű elmenni. Nézz meg három képkockát a mangából, egy rövid csatajelenetet az animéből, vagy egyszerűen vedd szemügyre a szöveg mellett elhelyezkedő illusztrációkat – annyira nem lenyűgöző, ugye? Már a cím is agyatlan mészárlást, vérgőzös, egyszerű történetet sejtet, a kontextusból kiemelt jelenetek pedig remek érvül szolgálhatnának egy „a japanimáció tulajdonképpen ártatlan lánykák megerőszakolásáról és felszabdalásáról szól, beteg dolog" kezdetű vitában – méghozzá a negatív oldalon.

A helyzet az, hogy ennél nagyobbat senki nem tudna tévedni. A Berserk brutális, sokszor kíméletlen, és kegyetlenül naturalista alkotás. Ezen felül minden idők egyik legkomplexebb, leghangulatosabb és legmegindítóbb animációs filmsorozata és képregénye. Mondjuk ki bátran: zseniális. És abszolút kultikus.

ALAPMŰ

Kentarou Miura mangája tizenhét éve, 1989-ben jelent meg először a Young Animal magazinban. A sorozat a mai napig fut, jelenleg a harmincadik kötet magasságában tart – ne pároldalas füzetecskéket, hanem masszív, kötetenként több fejezetet felvonultató grafikus novellákat tessék elképzelni. A képregény 1997 októberében animációs sorozatot is fialt, a széria egy évig futott a japán televíziókban, az erőszakos (a mangához képest még így is finomított!) tartalom okán hajnali fél kettes kezdési időponttal. Az anime nem vállalkozott (és nem is nagyon akart vállalkozni) a manga komplett feldolgozására, egy teljes évad – huszonöt epizód – került adásba, ezek tartalmilag a történet első traktusát, a teljes eddigi sztori kb. egyharmadát mesélik el.

És van mit mesélni: a Berserk több rétegű, izgalmas, a felszínen egyszerű, de komoly mélységekbe ásó történet. Az anime első epizódja tulajdonképpen (időrendi szempontból) az utolsó: megismerjük a széria főhősét, Guts-ot (nevezhetjük az eredeti japán kiejtés alapján Gattsu-nak is, de maradjunk inkább közérthetőbb és elterjedtebb formánál), aki éppen megkezdi kegyetlen bosszúhadjáratát. Az okokat nem ismerjük: erre van ott a további huszonhárom epizód, Guts addigi életének története. Idő visszapörget, egy városostromot látunk: a támadók megtörnek minden ellenállást, egy fiú áll csak az útjukba – ő Guts. A srác hatalmas, kétméteres kardot lóbál, és rövid párbajban legyőzi a talpig felpáncélozott ellenséges lovagot. Különleges harcos, különleges erővel, és különleges potenciállal. Erre a potenciálra figyel fel *Griffith*, egy különösen sikeres zsoldos csapat, a Sólymok vezére. Griffith karizmatikus vezető, a nőies külső (babaarc, hosszú szőke haj – tiszta Raiden / MGS2, csak éppen páncélban) határozott, céltudatos parancsnokot takar. Guts csatlakozik a Sólymokhoz, megismeri a csapat a főbb tagjait, rivalizálni kezd Griffith eddigi kedvencével, a bájos *Caska*-val – és az évek során a parancsnok jobb kezévé válik. Midland királyságban mindeközben háború dúl, folyamatosan, évtizedek óta küzdenek a szomszédos birodalommal – a hadiszerencse forgandó, a harcokat nyomor, felégetett falvak és szenvedés kíséri.

A Sólymok megállíthatatlanok, és a Griffith hamarosan a királyi udvarban találja magát: a háború legsikeresebb hadvezéreként komoly befolyásra tesz szert az udvarban. Guts és a többiek vakon követik, végtelenül bíznak a vezérükben, annak ellenére, hogy világosan látszik: Griffith tervei jóval túlmutatnak a sikeres csatákon, és titokzatos, sötét kapcsolat fűzi a nyakában fityegő vörös kőhöz. Griffith egy meg nem nevezett álmot kerget, egy olyan álmot melynek érdekében mindent hajlandó odadobni. Az „álom" végül megvalósul, a következmények pedig… és itt fejezem be a történet mesélését. A Berserk kegyetlen összecsapásokon, baljós előjeleken, politikai intrikán, áruláson, véren és pusztuláson keresztül tart egy olyan katartikus végkifejlet felé, amit meg kell tapasztalni, elmondani, leírni nem érdemes.

Miben rejlik a Berserk ereje? Elsősorban a kidolgozott, hihető karakteriben. Sok animével ellentétben a szereplők nem egydimenziósak, és a jellemábrázolás sem felszínes. Komplex, hihető karakterekkel találkozunk, hús-vér emberekkel, kiknek motiváció lassan, fokozatosan tárulnak fel a szemünk előtt. A témából fakadó erőszak nem öncélú, tökéletesen aláhúzza a háború kegyetlenségét, és remekül ábrázol egy olyan kort, ahol a hirtelen lesújtó acélpenge legalább akkorát bír sebezni, mint egy aljasul odaszúrt sértés, vagy egy sötét sarokban a megfelelő fülbe suttogott rosszindulatú pletyka. Nem csak az erőszak teszi „felnőtt művé" a Berserket: a manga / anime által (hol konkrétan, hol futólag) érintett témák egy része egész egyszerűen nem való a gyermeki szemnek és fülnek. A Berserk világa a kezdeti pislákoló fényből fokozatosan fordul át a komor sötétségbe: nem a manapság divatos „darkos" irányvonalról van szó, ez a történet *tényleg sötét*, és az emberi psziché olyan mélységeibe hatol, ahová sokan soha nem kívánnak lejutni – ha vidám, kacagtató szórakozásra vágysz, kerüld el a sorozatot, nem neked készült. És itt jön a zseniális paradoxon: a Berserk sötét és gyönyörű. Látod, sejted, hogy mi fog következni, és minden porcikáddal azt kívánod, hogy ne legyen úgy: Lucas-nak valahogy így kellett volna megcsinálnia Anakin bukását – ezzel az érzelmi háttérrel, ezzel a gondos odafigyeléssel. Külön említést érdemel a sorozat zenéje: *Susumu Hirasawa* melódiái perfektül festik alá a történéseket, Guts fájdalmasan gyönyörű zenei témájával pedig véghezviszi a (majdnem) lehetetlent: egyetlen dalban foglalja össze a sorozat emocionális szakadékait. Elég egyszer meghallgatni: örökre veled marad.

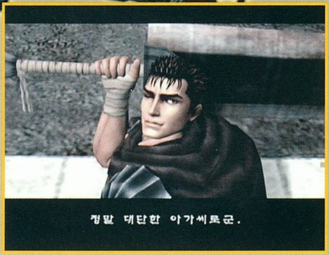
A JÁTÉK

Híres animéből játéknak kell készülnie, és punktum. A Berserk sem kerülhette el a sorsát, a sorozat eddig két darab játékfeldolgozást tud felmutatni: az 1999-es, Dreamcastra megjelent *Sword of the Berserk: Guts' Rage*-et (aminek így utólag valami elképesztően hülye címe volt….) és cikkünk tárgyát, a 2004-ben megjelent, PS2 exkluzív Berserket – ezúttal bárminemű alcím nélkül.

Jobb, ha már az elején tisztázunk valamit: a Berserk játék nehezen beszerezhető darab. A *Sammy* soha nem tervezett belőle angol nyelvű verziót, és hiába petícióztak másfél éven keresztül a rajongók, máig nem tervezi azt. A Berserk megjelent Japánban, és megjelent Koreában – azaz van hozzá koreai felirat, ha ez segít valakin. További problémák: a Berserk nem nagy példányszámú sikerjáték, nem árasztották el vele a polcokat annak idején, ergo nem találod meg minden sarokban még Japánban sem. Az én példányomat Antaru ásta elő egy tokiói szoftverbutik mélyéről, hosszas keresgélés után. De vajon megérte caplatnia utána? A válasz nem teljesen egyértelmű. A Berserk ugyanis nagyon kétarcú darab: az alábbiakban azt is elmondom, hogy miért.

Mielőtt továbblépnék, gyorsan határozzuk meg a műfajt: a Berserk szerepjáték elemekkel dúsított akciójáték, vérbeli hack'n slash, vagdalkozós tömegmészárszék, valahol a (konzolos) Baldur's Gate, a Dynasty Warriors és a Devil May Cry között. Egy darab irányítható karakter lapul benne: Guts. A játék sztorija nem az anime, hanem a manga alapján készült, és dugig van olyan szereplőkkel, akik fel sem tűntek a rajzfilmben – mivel az animében látott események után játszódik. Középpontban Guts bosszúhadjárata, ami itt és most azért nem fogok részletezni, mert szétspoilerezném vele az animét. A sztori megértése amúgy is komoly feladat, az én meglehetősen korlátozott japán szókincsem (meg tudom köszönni az elém pakolt szusit – a „yes / no / dollar" angol szókincsmag japán megfelelője :-) nem teszi lehetővé, hogy a fotelben kényelmesen hátradőlve hüledezzek nagyokat a történet fordulatain. Még szerencse, hogy léteznek igazi rajongók, akik „nagyjából ezt mondják az átvezetőkben" FAQ-kat pakolnak a netre – én is ilyesmit készítettem maga mellé mielőtt nekivágtam volna Guts kalandjainak. A lemez behelyezése után két perccel kapásból megremeg az egyszeri Berserk rajongó lába: a bevezető animáció valami kegyetlenül eltalált és kivitelezett darab. Minden a helyén van benne, Mi-









ura karakterei észrevétlenül csúsznak át a harmadik dimenzióba, a helyszínek, a szereplők, a hangulat – minden úgy néz ki, mint az eredeti mangában. Animáció vége, a képernyőn hóvihar, középen Guts, kezében a Dragonslayer (az embertelenül nagy kard, ugye), körülötte rosszindulatú jégszörnyetegek, tucatjával. Kard meglendít, az első szörnyella közelebb lép, és... jesszusom!

ÜSS!

A Berserk mészárlásai nagyon ott vannak a szeren. A játék ezen komponensét annyira, de annyira eltalálták, hogy nem lehet eleget dicsérni: Guts kardjának érezhető súlya van, a méretes acélpenge éli a maga kis életét – nem lehet vele teljesen pontosan ütni, mindig kilendül valamerre, és ahová kilendül, ott rombol is. A Berserk nem aprózza el, nem próbál finomkodni: ha valakinek odacsapnak egy ekkora fegyverrel, az nem köszöni meg – sokkal inkább kettéhasad, elveszti a végtagjait, vagy fej nélkül rohangál egy darabig, mielőtt összeesne. A játék perfektül hozza a manga / anime brutalitását, nem köt kompromisszumokat. Fröcsög a vér, egyes ellenfeleknél látod a kiomló beleket, arat a halál – nem tucatjával, hanem ezrével, tízezrével. A harc vizuális megvalósítása, az „jéé, ez pont olyan, mint a rajzfilmben!" érzés ennél jobb nem is lehetne, le a kalappal a Sammy előtt, remek munka. A lehetőségeid nem merülnek ki a kardod forgatásában, használhatsz mindent, amit a rajzos füzetekben láttál: a megfelelő flippergombok (L2 / R2) nyomva tartásával négy-négy fizikai és mágikus támadás közül választhatsz. A fizikai támadások Guts „rejtett fegyverei" (nyílvető, kézi ágyú...), a mágikus huncutságok pedig a hősünkkel tartó (harc közben soha nem látható, csak az átvezetőkben szereplő) karakterek által megidézett varázslatok. A kínálat itt is négy darabból áll, Puck meggyógyít, Serpico lefagyasztja az ellenfeleket, és így tovább – a mágiák közül nem áll minden kapásból rendelkezésedre, a történet soráén fokozatosan kapod meg őket. A speciális támadások közös jellemzője, hogy végesek, ki tudnak fogyni, ilyenkor várnod kell amíg (elég lassan, de szerencsére teljesen automatikusan) feltöltődnek.

Ez eddig mind szép és jó, ütöd a tucatszám eléd ugró ellenfeleket, aztán ütöd a tucatszám eléd ugró ellenfeleket... eltelik két óra, és te még mindig a tucatszám eléd ugró ellenfeleket ütöd. A Berserk ugyanis – legalábbis a játékverzió – erről szól, amivel nem lenne is nagy baj, ha lennének mélységei a harcrendszernek. De nincsenek. A mészárlás élvezetes, jól is néz ki, de változatosnak egyáltalán nem változatos. A speciális mozdulatok jópofák, de a legtöbb időt a Négyzet és a Háromszög (gyors + lassú) támadás őrült nyomkodásával fogod eltölteni. Néha védekezel egy kicsit, rájössz, hogy hogyan érdemes gyakran alkalmazni a dash-t (Guts villámgyorsan előrelendül – olyan, mint a warrior charge mozdulata a WoW-ban, ha valaki ismeri...), a megfelelő pillanatban (a Guts tarkójára tetovált jel felvillanásakor) bedobsz egy kivégzést (a Háromszöget kell megnyomni – nem bonyolult) és... és nagyjából ennyi. Nincsenek komplex kombók, nincsenek látványos mozdulatsorokba fűzhető, ravasz támadások – mészárlás van, hosszú és kegyetlen, az ellenfelek soha nem fogynak el, a taktikádat alapját a „hogy a fenébe tudok úgy helyezkedni, hogy gyorsan átvágjam magam a tömegen" kérdés folyamatos megválaszolása fogja jelenteni. Némi változatosságot jelent a szerepjátékokat idéző tulajdonság / fegyver fejlesztés: a harcok során bezsebelt tapasztalati pontot a pályák között és a (elég ritkán adagolt!) save-köröknél a cuccaid és támadásaid tuningolására fordíthatod. A Berserk lineáris cucc, mész előre, ütsz, ütsz és ütsz, a játék ritkán enged elkóborolni, rajta tart a maga roppant egyenes, és néha bizony roppant unalmas útján.

A vizuális megvalósítás szintén kétarcú: a karakterek (különös Guts) baromi jól néznek ki, a helyszínek viszont fakók, és néha olyan egyszerűek – különösen a belső terek – mint egy gyomortájékra mért ökölcsapás. Az ellenfelek kidolgozása korrekt, a változatosságukkal viszont abszolút nem voltam megelégedve, pályánként / fejezetenként három-négyféle van belőlük, az „egy csapás és vége" jellegűektől a „na, ezt most gyorsan meg kéne ölni, mert megint nekem vágja azt a nagy szöges izét" típusúakig. A gyorsan monotonná váló mészárlásokat boss-küzdelemek törik meg – és milyen szerencse, hogy megtörik. A Berserk legjobb pillanati a főnökök: remek, izgalmas, az esetek többségében többlépcsős csaták ezek, hatalmas monstrumok ellen. A játék itt ragyog igazán, itt érzed a legjobban, hogy milyen kőkemény, kegyetlen és céltudatos srác Guts – igazi übermensch, Nietzshe vigyorogna, ha látná. A játék másik csúcspontja: a berserk mód. Feltelik vérrel a bal felső sarokban látható kis fiola, benyomod a berserket, és nem hiszel a szemednek: az amúgy is brutális Guts-ból cséphadaró lesz, és olyan hatékonysággal-brutalitással végezz mindenkivel a képernyőn, amilyet én eddig játékban még nem nagyon láttam.

RAJONGÓKNAK

A recenzió alcímében feltett kérdésre („tökéletes anime – tökéletes játék?") egyértelmű *nem* a válasz. A Berserk nagyon távol áll a tökéletességtől. Vannak nagyon jó pillanatai, szépen meséli a történetet (tíz percenként kapunk egy újabb animációt), látványosan lehet benne darálni, de ezzel nagyjából el is lőtte a puskaport. Klasszikus, a szürkeállományt a sarokba hajító hack'n slash, nagyjából tizenöt óra alatt végigjátszható, egyszeri élmény. Minden búja-baja ellenére a rajongóknak mégis ajánlanám: ha szereted az anime-t vagy a képregényt, megéri az árát. Nem kell vele egyhuzamban játszani, adagold magadnak másfél órás gombócokban, akkor nem fogod megunni. A játék minden szempontból hű az alapanyaghoz, találkozni fogsz benne egy rakás ismerős (ha nem olvastad a mangát: egy rakás ismeretlen) szereplővel – a Berserk tökéletes fanservice, ezen a téren nem okoz csalódást. Bízom a fejlődésben: a PS2-es Berserk egy erős kategóriával jobb játék, mint a Dreamcastos inkarnáció volt. A következőt – ha lesz következő – talán már nem csak a rajongóknak merjük bátran ajánlani...

liquid

MARTIN BELESZÓL!

Megint megismertem valamit, aminek létezéséről korábban fogalmam sem volt. Hja, a jó (vagy rossz, tetszés szerint választható) főszerkesztő is holtig tanul!

BERSERK

SAMMY / SAMMY STUDIOS

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 Játékos
memóriakártya 8mb (75KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ hangulatos, az alapanyaghoz hű mészárszék
✕ unalomba fúló harcok, egyszerű harcrendszer

7 pont

FENN A CSILLAGOS ÉGEN

Érdekes deja vu fogott el, amikor a *Konami* legújabb akicó-fantasy játékának, a **The Sword of Etheria** tesztelésének nekifogtam. Hasonló dolog történt, mint a Magna Carta esetében, mivel miután hazavittem a játékot, Martin javaslatára kicsit körülnéztem a neten, hogy mi helyzet ezzel a programmal. Meglepődve tapasztaltam, hogy milyen szép, esetenként gyönyörű rajzok illusztrálják a játékot, mint a MC esetén. Persze itt a párhuzamok el is halnak, mert a két játéknak semmi köze egymáshoz. Egyébként az illusztrációk alapján arra gondoltam, hogy talán valami komolyabb háttere is lehet a programnak, gondolva itt egy anime-re vagy mangára. De feltúrva a netet csak japán nyelvű oldalakra akadtam, igaz ezeket átnézve arra jutottam, hogy a játék mögött gyakorlatilag nincs ilyesmi (aztán ki tudja). Ez azonban nem azt jelenti, hogy az anyag nélkülözi az érdekességeket. Információkeresés közben ugyanis sok dolgot találtam. Mindjárt a legfontosabb, hogy a programot a Konami azon részlege készítette, mely a Suikoden III-at is összehozta 2002-ben. Persze ez a játék megítélése szempontjából teljesen irreleváns, mégis fontosnak tartottam megemlíteni. Már csak azért is, mert az anyag bár látszólag RPG, de valójában inkább egy akcióprogram, RPG elemekkel, így a Suikoden rajongók ezt jó ha tudják, mielőtt nagyon fellelkesülnek.

Érdekes már a játék megjelenésnek ténye is, mivel nem kis utat járt be, mire eljutott Európába. Először Japánban jelent Over Zenith (OZ) címmel, még 2005 májusában. Ezután szokatlan módon Koreában adták ki a játékot (1 hónappal Japán után), de címet azt Chains of Powerre változtatták. Több mint fél évet kellett várni az Európai kiadásra, ám cím ismét változott, The Sword of Etheriára. USA kiadás még nincs, és nem is tűnik úgy, hogy lesz. Én ilyen kacifántos megjelenési eltéréseket még nem láttam. Igaz, a címet legalább jól eltalálták. Tulajdonképpen ha megnézzük a sztorit, azt kell, hogy mondjam, hogy mind a három cím jól jellemzi a játékot, és árulkodik arról, hogy az adott megjelenési helyen mit tartanak igazán jól csengőnek a játékosok.

ISTENEK HARCOSAI

Arról van ugyanis szó, hogy a játék világában az Etheria egy különleges erő, mely leginkább az erőseket, de főleg az isteneket veszi körül. Az istenek ugyanis itt létező lények, melyek teljes mértékben beleszólnak a világ sorsának alakulásába. Nem közvetlen módon azonban, hanem közvetítőiken keresztül, akiket envoy-nak, azaz *kísérőknek* hívnak. A kísérők gyakorlatilag az istenek akaratának beteljesítői. A probléma ott kezdődik, hogy az istenek elveszik az envoy-ok ítélőképességét, és sokszor olyan dolgokra kényszerítik őket, amit normális esetben nem tennének. Mindegyik envoy rendelkezik úgynevezett Lex-szel. Ennek segítségével tudnak átváltozni rettentő erős, már-már legyőzhetetlen harcosokká. Ezért kell az akaratuk elvesztésével fizetniük. Fontos megemlíteni, hogy nem emberekről van szó, hanem egy másik fajról. Csak ők tudnak Lex-eket használni. A játék elején az alapszituáció nagyon egyszerű. Egy háromtagú envoy-t irányíthatunk, melynek vezetője Cain. Mikor az első pálya végére érünk, különös dolgok történnek: Cain eltűnik, két társa Leon és Almira megmenekül. Nemsokára vált a kép, és egy emberi faluban találjuk magunkat, melyet envoy-ok támadnak meg. Egyetlen ember mer csak velük szembeszállni, a játék főhőse, Feel. Mint hamarosan kiderül, Feel különleges képességekkel rendelkezik. Egyedül az emberek közül ő képes Lex-eket használni, amire eddig senki nem volt alkalmas. Nem hiába támadták meg az envoy-ok a falut, őt keresik, mert az istenek már régóta tudnak arról, hogy meg fog jelenni egy ilyen ember, és meg akarják szerezni maguknak. Feelnek segítője is akad, a macskájuk (?) Toto, akiről kiderül, hogy fontos kapcsolatban áll az etheriával. Feel hamarosan szembetalálja magát Almirával, akit nagy csatában legyőz. A nő ezzel öntudatára ébred és rájön, hogy az istenek hogyan irányították. Hamarosan Leonnal is sikerül ezt megtenni, ám sajnos közben elrabolják Feel testvérét, Dorothy-t. A csapat a kiszabadításra indul, és ezzel veszi kezdetét csak igazán a történet.

Ebből talán látható, hogy egy jól felépített, egész érdekes sztorit kapunk. A program háttere kidolgozott, bár a részleteket még lehetett volna finomítani.

JÁTÉKMENET

Az elején említettem, hogy egy fantasy-akció játékról van szó, RPG elemekkel. A hasonló játékot kell keresnem a piacon, akkor a Devil May Cry-t említeném. A hasonlóság egészen nyilvánvaló, olyannyira, hogy pld. a főhős Feel is hasonlóan piros ruhában feszít. De nem csak ilyen apró dolgokról van szó, ugyanis az akciórész között is párhuzamba állíthatjuk a két programot. Pergős, gyors tempójú a TSOE ez is, bár azért nem annyira élvezetes az akció, mint a Capcom játékában. Nagy különbség, hogy a harcokban a pályák többségében legalábbis hárman veszünk rész, a másik három karaktert a gép irányítja. Nagyon fontos a harcokban a kombók használata (erre utal a koreai cím), és ezzel a karakterek kombinálásának képessége. Gyakorlatilag, ha sikerül lebénítanod egy ellenfelet (sárga csillagok jelennek meg a feje felett), akkor utána felütheted. Erre a társad szintén támadásba lendül, és tovább passzolja a szörnyet a harmadik csapattagnak, aki miután ráütött néhányat, továbbküldi neked. Így egész sokáig el lehet „dekázgatni" az ellenféllel, melynek több pozitív következménye is lesz. Egyrészt ugye így lehet a legkönnyebben kinyírni, másrészt a jobb oldalon így tudsz tölteni egy csíkot. Ha ez legalább 1-es szintre ér, akkor a Háromszöggel be lehet vinni extra varázslatokat és mozgásokat. Minél magasabb szintre tornázod fel ezt az értéket – azaz minél jobban kombózol embereiddel –, annál erősebb és látványosabb speckókat ereszthetsz meg. Szerencsére az irányítás nagyon kézre áll, nincsen túlbonyolítva és kamerakezelés is okés.

A program, mint már utaltam rá pályákra oszlik, a szintek között pedig egy menüben tevékenykedhetünk. A szintek végén mindig valamilyen nagyobb főellenséget kell legyőzni, sokszor igen trükkös módon. Sajnos azonban van egy nagy hátulütője a stuffnak. Nevezetesen, az őrült kombózás közben a készítők elfelejtették, hogy felrázzák a játékmenetet, így az monotonitásba fulladhat. Érezhették is ezt a programozók, mert néha vannak változatosabb







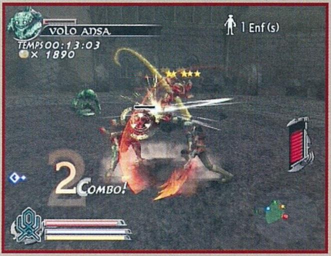












feladatok (célpontok elpusztítása, gyerekek kimentése stb.), de ezek mégsem mentik meg a játékot az unalomtól. Egy idő után belefáradunk a végtelen vagdalkozásba és az állandó kombózásba, mert gyakorlatilag, ha egyszer ráérzünk, hogyan is kell harcolnunk az egész játékot végigverhetjük azzal a taktikával. Ez így pedig unalmas. Még szerencse, hogy nem túl hosszú az anyag, egy hétvége alatt végigjátszható. Sőt, aki ezután sem fárad bele a csatákba, annak további kihívásokat is jelenthet a game, mindenféle behozható titkok formájában (így akár két hét is lehet abból a hétvégéből).

MARTIN BELESZÓL!

A múlt hónapban utaltam rá, hogy vannak „nem olyan szép" játékok, amelyek mégis képesek odaszegezni a szenzitív játékost a képernyő elé stílusukkal, és azzal a bizonyos megfoghatatlan kis „izével", amit hangulati tényezőnek nevezünk. Hát ez olyan.



Rögtön ott a lehetőség, hogy minden pályát jobb értékelésre csináljunk meg, mivel mindegyik szinten értékeli az anyag a teljesítményünket (ebből a szempontból nem mindegy, hogy egy pályát milyen nehézségi szinten csinálunk meg). Ezt lehet fokozni, különböző bonusz jutalmakért. Ezenfelül valamennyi pályán találhatunk elrejtett dolgokat (Fragments). Ezekkel különböző galériákat és egyéb menüket lehet megnyitni. Sőt, lehetőség van különböző melléktörténetek megnyitásra is, mellyel jobban kiteljesedhet a sztori (még Dorothy-t is lehet majd irányítani). A 6. pálya után megnyílik az Ex Mode is, ahol újra játszhatjuk a szinteket. Ez már csak azért is jó, mert be lehet hozni titkos karaktereket is, és ezeket itt lehet kipróbálni. Említhetném még a behozható ruhákat, illetve a legfontosabbat, azaz hogy négy különböző megnyerést lehet előcsalogatni.

FEJLESZTÉSEK

A játék során sárga színű gömböket lehet gyűjteni (ez az Etheria). Minél nagyobb combóval nyírod ki az ellenfelet, annál többet kapsz. Ezek azért fontosak, mert a legfontosabb fejlesztéseket tudod velük elvégezni. Egész pontosan a Create Item résznél lehet fejleszteni tulajdonságokat, sőt új cuccokat is lehet venni embereidnek. Ezek fontosságát azt hiszem nem kell hangsúlyoznom.

Lényeges, hogy bizonyos tárgyakat nem lehet megvenni, ezeket csak a pályákon tudod felvenni. Ezért is érdemes minden egyes zugot átvizsgálni és a széttörhető ládákat, hordókat pedig mindig keresd meg.

GRAFIKA ÉS ZENE

A program grafikája próbálja visszaadni az illusztrációk adta nagyon cool stílust, megjegyzem nem nagy sikerrel. A színvonal ugyanis csak egy jó közepes szintet üt meg, meg lehetett volna jobban is izzasztani a PS2 hardverét. A karakterek még hagyján, de a helyszínek bizony igencsak sablonosak, gyakran önismétlődőek, ezzel is fokozva a korábban említett monotonitást. Ráadásul még a sebességgel is gondok vannak, a mikor besűrűsödik az akció a terepen, akkor érezhetően lelassul a program. A játszhatóságra ugyan nincs nagy hatással, de azért mégis csak zavaró. Egyedül az átvezető videók lettek nagyon királyak, köszönhetően a jellegzetes stílusnak.



A játék zenei részével viszont elégedett voltam. Szép muzsikákat hallhatunk, sokszor énekkel kísérve. Érdemes őket hallgatni.

ÉRTÉKELÉS

A The Sword of Etheriáról az eddig leírtak fényében viszonylag pozitív kép alakult ki bennem, ami egyéni ízléstől függően kb. 7 pontot ér (plusz-mínusz fél pont), ami Konzol skáláján – a közhiedelemmel ellentétben – egy jó értékelésnek számít. Igazából azoknak a játékosoknak tudom ajánlani, akik szeretik a nagyon gyors ütemű akciójátékokat, és nem zavarja őket a kissé monoton játékmenet. Nagy kár, hogy a hatodik pálya után annyira unalmas lesz, viszont legalább a történet rejthet érdekesebb meglepetéseket, nem beszélve a viszonylag gazdag tartalomról. Így én azt mondom, hogyha szereted az ilyen típusú akciójátékokat, akkor mindképpen érdemes vele tenni egy próbát beszerzés előtt. Lehet, hogy megszereted – főleg, mivel jóval könnyebb, mint a DMC3.

Veres Miki

THE SWORD OF ETHERIA

KONAMI

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (155KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ egész érdekes sztori, jól kezelhető
× hamar monoton lesz

7 pont







POKOLBÓL A MENNYBE

Az RPG rajongók bizonyára meleg szívvel emlékeznek vissza az előző PlayStation utolsó két évére – azt a minőségi és mennyiségi felhozatalt, ami akkor hullott az ölünkbe, azóta sem tapasztalhattuk meg újra. Csatlakozom Miki múlt havi észrevételéhez, miszerint jöttek, jövögettek a japán szerepjátékok az elmúlt évek során, de valahogy mégis elmaradt legtöbbjük esetében a katarzis élménye – a tisztességes iparos munkákra néha fáradtan felkaptuk ugyan a fejünket, a tucat termékeknél azonban már erre sem vettük a fáradtságot.

Most 2006-ot írunk, a jelenlegi konzolgeneráció vélhetően utolsó jó évét – és a történelem ismételni látszik önmagát. Láthatóan igazuk volt azoknak, akik a jó RPG-k egyik legfontosabb feltételének a maratoni fejlesztési időt tartják, hiszen az igazán átütő alkotásokra évekig kellett várnunk. *Kivártuk.*

Nem is nagyon tudunk mást tenni, mostanában azonban lassan minden hónapra jut egy kimagasló alkotás, és hol van még a Rogue Galaxy, a Shadow Hearts III és a Final Fantasy XII… (Antaru ne ugráljon a sarokban a hatszor kipörgetett japán verzióival, mert azonnal hozzávágok egy kiöregedett gésa-hárpiát élettársnak!). Az ínséges időszaknak még egy oka volt, mégpedig egy korábbi óriás gyengélkedése. Bizony a Square Enix-ről van szó, melynek az első években a fúzió több kárt okozott, mint amennyi haszonnal járt, legalábbis játékos oldalról azt láthattuk, hogy sem arculatát nem találja a cég, se épkézláb játékot nem képes kiadni. Lélegezzünk fel mindannyian, ugyanis a hullámvölgyből kilábalni látszanak, erről árulkodik többek között a **Grandia III** is, ha pedig a FFXII is jól sikerül, akár meg is bocsáthatjuk az ínséges éveket és a számtalan botlást.

KOHERENCIA

Mivel külön keretes részben röviden ismertetem az eddigi epizódokat, így a sorozattal most ismerkedőknek csupán két dolgot emelnék ki az eddigi Grandiákból. Fontos tudni, hogy – akárcsak sok hasonló „számozott" RPG-ben – a különböző részek közti összekötő kapocs nagyon gyenge, ami a történetet illeti, gyakorlatilag kijelenthetjük, hogy nincsenek visszatérő szereplők, ellenfelek, helyszínek – bármelyik epizód önállóan is megállja a helyét. Ha azonosságokat keresünk a sorozatban, sokkal inkább találhatjuk meg azt a technikai dolgokban. Sokan minden idők legjobb harcrendszerét vélik felfedezni a korábbi részekben (mely már a random csaták száműzésével is vonzónak bizonyulhat), és mivel ez már elsőre is közel volt a tökéleteshez, így minden alkalommal csak egy kicsit kellett csiszolni rajta, hogy az aktuális elvárásoknak megfeleljen. A Grandia Xtreme sokaknak csalódást okozott, valljuk be: indokoltan. A történeti szál teljes háttérbe szorítását alig tudta feledtetni a végletekig kidolgozott harci szisztéma, hiszen a korábbi részek rajongói nem ezt és végképp nem ilyen formában várták. Utólag ki kell jelentsük: szükség volt erre is. A játékot fejlesztő Game Arts kapott egy kis pofont, melynek az egyetlen logikus következményeként és végeredményeként köszönthetjük most a Grandia III-at: a történet a régi nagyokat idézi, míg a harcrendszer jelen pillanatban talán a legizgalmasabb és legszórakoztatóbb a piacon lévő termékek közül.

Szinte lehetetlen összefoglalni egy ilyen nagyszabású történetet néhány sorban – tegyünk mégis egy kísérletet (bár a hét játszható karakter ismertetésétől ezúttal eltekintenék).

5000 évvel ezelőtt háború zajlott két világban is, melyet csupán az Őrzők tudtak végül lezárni – a Verse Realm árulóját bebörtönözték, de átkának terjedését nem tudták megakadályozni, így birodalmukban szinte minden élettelenné változott. Az Őrzők a játék helyszínéül szolgáló világban maradtak (egy kivétellel), hogy megakadályozzák az átok átterjedését – sorra zárták be a Versphere névre hallgató kapukat. Mivel más világból származtak, így csupán a kiválasztottak egy csoportja volt képes kommunikálni velük – ők a cseppet sem kreatív Communicator névre hallgatnak. Több évezreddel később egy fiatal fiú (Yuki) bőrébe bújva vágunk neki a világnak, kezdetben











nem is sejtve, hogy mi zajlik odakint. Yuki célja, hogy saját gyártású repülőgépével átrepülje a kontinenseket elválasztó tengert, eddigi 19 gépe azonban még a szárazföld felett lezuhant. Az utolsó utazás azonban több szempontból is különlegesre sikeredik, egyrészt elkíséri a nála kb. két évvel idősebbnek látszó anyja, és belefutnak egy fiatal lányba is, akiről kiderül, hogy Communicator. A lányhoz csatlakozva természetesen kitárul a világ előttük, és hamar tanúi lesznek annak, hogy valaki módszeresen újra kezdi nyitogatni a kapukat és lemészárolni az Őrzőket. Nem állítom, hogy minden klisétől mentes a sztori, ugyanakkor képesek voltak azt olyan formában prezentálni, hogy a percre se legyen unalmas.

XXI-IK SZÁZADI RPG

A Grandia harmadik epizódját – szemben pl. a bájosan oldschool DQ8-cal – az új évezred jellegzetes képviselőjének tartom. A játék az első fél óra után rendkívüli fordulatszámra pörög fel, majd a következő órákban nem is lassít egy másodpercre sem. A harc sebessége elsőre őrültnek tűnik, és bonyolultságával könnyen azt az illúziót keltheti, hogy valójában kaotikus történéseknek lehetünk a tanúi, melyek során a játékos interaktív beleszólásának lehetősége nem is valóságos. Pedig az, erre nagyon hamar rájövünk és a kezdeti „most mi vaaaaan?" jellegű beszólásokat hamar elégedett mormogás váltja fel. De ez még nem minden. Számomra minden japán RPG központi eleme, hogy mennyire képes egyensúlyban maradni a szövevényes történet a szórakoztató játékmenettel. Mennyire ellensúlyozzák a meglepő fordulatok a menüben való félórás – de ugyanakkor végtelenül szórakoztató – turkálást? Milyen az egész játék dinamikája, mennyi teret engednek a játékosnak a felfedezésre, mivel akadályozzák meg az unalomba fulladást? Véleményem szerint ezekre a kérdésekre mind megnyugtató választ kell adnia egy kimagasló RPG-nek. És a Grandia III szinte kivétel nélkül képes is szállítani ezeket az elemeket. Sebészi pontossággal váltogatják egymást a harci és történetmesélős részek, elsőként 20 óránál éreztem azt, hogy kicsit mintha elfogyott volna a lendület (ennek azonban az is lehetett az oka, hogy aznap épp kilenc órája játszottam), addig tökéletesnek éreztem az összetevők arányát. Rengeteg az átvezető jelenet, és kivétel nélkül mind tökéletes rendezésről tanúskodik – apróságnak hinnéd ezt? Nem az. Mint ahogy az sem, hogy a városokban mindenkivel el lehet beszélgetni. A legjelentéktelenebb szereplőnek sem egy válasza van mindenre, hanem legalább nyolc mondatos párbeszédet lehet lefolytatni bárkivel. Kihagynád? Akkor sem történik semmi, csupán kevésbé ismered meg a környezetet és a benne élő embereket. És ha már dicsérünk, akkor dicsérjünk nagyon. Íme a harcrendszer.

HARCRENDSZER, TE CSODÁS!

Az előző részek már sejteni engedték, hogy átgondoltságban a Grandia III harcrendszere is minden igényt ki fog elégíteni. Mivel nem mindenki ismeri az előzményeket, néhány szóban térjünk ki arra, mire számíthatunk. Elsősorban arra, hogy egy körökre osztott szisztéma is lehet végtelenül dinamikus, lüktető és villámgyors. Másodikként készüljünk fel arra, hogy itt komoly taktikai lépések megtételére is szükségünk lesz. Nem csak arról van szó, hogy egy menüből kiválasztjuk azt a támadást, amit az adott szituációban a leghatékonyabbnak gondolunk. Figyelembe kell venni az ellenfelek és csapattagok aktuális és várható (!) elhelyezkedését, előbbiek megkezdett mozdulatait és az utóbbiakkal való együttműködés lehetőségét. A harctér minden négyzetcentiméterét figyelemmel kell követnünk: vajon odaérünk-e időben az ellenfélhez, vajon az eldobott bomba hatósugarából ki tudunk-e mozogni, vajon ki lesz csapattagjaink közül a következő támadás célpontja? És bár minden támadásunk előtt jut időnk a gondolkodásra, mégsem érezzük lassúnak a rendszert, és attól a ponttól kezdve, hogy megértettünk mindent, képesek leszünk átlátni a káoszt. A legérdekesebb, hogy ezt a hihetetlen összetettséget a harctéren való állandó mozgás mellett azzal volt képes elérni a játék, hogy a parancsok kiadása és végrehajtása között idő telik el, magyarul megpróbáljuk kivitelezni az adott képességet, támadást vagy varázslatot, de az már egy egészen más kérdés, hogy sikerülni fog-e. Külön zavaró tényező, hogy mindenki – mi is – belezavarható abba, amit éppen csinál, nekünk ehhez a rengeteg támadási forma közül a criticalt kell csupán kiválasztanunk, és ha jó helyen vagyunk jó időben, sikerrel járunk. Ha odaérünk. Ha nem zavar be minket az ellenfél korábban. Ha nem gyorsabbak nálunk mások. És ez a rendszer alapjaiban már a korábbi részekben is szerepelt azzal a különbséggel, hogy most még jobban feltuningolták, hiszen millió dologról még szót sem tudtam ejteni. Javaslom mindenkinek, hogy fedezze fel maga részletesen az egészet, apró újdonságokat biztosan fog találni akár a tizedik órában is. Amit eddig leírtam, az csupán egy része volt ugyanis a harcrendszernek, és még egy szót nem ejtettem arról, hogyan fejlesszük képességeinket, varázslatainkat és miként öltözködjünk.

Utóbbiakkal kapcsolatban a Grandia sorozat még egy óriási ötletet dob be a közösbe, vannak olyan tárgyak ugyanis, amelyeket három különböző módon lehet felhasználni. Ezek a korábbi részekből már ismert tojások, első felhasználási formájuk szerint erősítik bizonyos varázslatainkat. A történetben előrehaladva lehetőségünk nyílik ezek átalakítására, ez esetben nyerünk egy vagy több varázslatot, amit innentől fel is tudunk használni. Igen ám, de ha nagyon kitartóak vagyunk, és több tojást felhalmozunk, akkor fuzionálhatjuk őket. És hogy ez mire jó? Egyrészt erősebb tojásokat kapunk így, amik még jobban erősítik mágiánk erősségét, másrészt akár ezekből is nyerhetünk néhány új varázslatot. És hasonlóan érdekes a skill bookok használata is… Bonyolult? A legkevésbé sem. Összetett? Annál inkább. És szükség is van erre az összetettségre, ugyanis a fenti örömódák ellenére vannak kisebb hibái is a Grandiának.

SZAVATOS-E VAGY?

Már a tesztelés kezdete előtt olvastam több külföldi oldal sirámát azzal kapcsolatban, hogy 25 óra alatt végig lehet játszani a játékot. Én lehet, hogy egy végtelenül ügyetlen gamer vagyok, de bőven harminc óra felett járok, és még bőven van kakaó a Grandia III-ban. Véleményem szerint aki végigrohan egy ilyen játékon, annak nem való ez a stílus – ahol a történet teljessége szempontjából alapvető fontosságú, hogy mindenkivel elbeszélgessünk és ne nyomjuk el az átvezető jeleneteket, ott úgy gondolom érdemes kiélvezni minden pillanatot a rohanás helyett. Azon vitatkoznék, hogy 35-50 órás játékidejével mennyire teljesít rosszul a játék, az viszont kétségtelen, hogy a mellékküldetések hiánya elszomorító. Lehetőségünk van ugyan pl. kaszinózni, de ez valahogy nem az igazi, néhány alternatív sztori-szál jobbat tett volna a Grandiának.

Kisebb problémáim voltak az audiovizuális teljesítménnyel kapcsolatban is. Nagyon sokat gondolkodtam azon, hogy a grafikát hogyan értékeljem. A probléma az, hogy a mai felhozatalban kimondottan középszerű a megjelenítés, ugyanakkor a harcok milliónyi effektje elfedi és feledteti ezeket a hiányosságokat, így az összkép mindenképpen a jó fel tendál. Nem lehetek ugyanakkor ennyire elnéző a zenékkel – míg a szinkron- és egyéb hangok teljesen korrektek, addig a háttérben felcsendülő muzsika mintha nem is lenne, a sivatagi városban felcsendülő hangok pedig egyenesen a legrosszabbak, amit játékos pályafutásom alatt hallottam (igen, még a Clock Tower harmadik részét is verik hamisságban és idegesítésben). Egyik délután meghallgattam teljesen külön is a játék teljes hanganyagát, és továbbra is úgy gondolom, hogy ez a program leggyengébb pontja. Mivel a Grandia III nagyon a szívemhez nőtt, így még azt is elnézem neki, hogy az ellenfelek nagy része szörnyen bénán néz ki, és a tapasztalati pontot sem teljesen igazságosan kapjuk – néha irreálisan nehéz csaták után is alig jut belőle, máskor 15 másodperc alatt, automatára állított harccal is hatalmasat kaszálunk. És ha már úgyis örökké visszatérő vitatéma marad a játékok értékelése, akkor itt most álljunk meg egy szóra. Hibát találni mindig könnyebb, mint a játékok erényeit csokorba szedni. Itt van nekünk ez a kiváló játék, aminek minden hiányosságára jut ezernyi élvezetes perc. A Grandia III bizonyos elemeket tekintve a legjobb szerepjátékok között van: az ilyeneket pedig becsüljük meg, hátha újra lesz valamikor három ínséges év – akkor majd elővehetjük ismét.

Vega
vega576@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Én úgy látom, ez a harmadik Grandia nem az a klasszikus „megszokott" japán RPG. Tesztelés közben valahogy olyan furcsa érzésem volt, mintha valami borzasztó izgalmas, nagyon trendi, baromira menő, fullosan naprakész, pezsgő, méregdrága csodaszerrel túlpörgetett dologban vennék részt… olyan Coca-Cola feelingem volt, hogy „nánánááá, mindig, mindenhol, szakításhoz, mozihoz, sült krumplihoz…". Szóval ahogy a Vega mondja: XXI. századi RPG.

GRANDIA III

SQUARE ENIX / GAME ARTS

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (85KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ a harcrendszer és a sztori garantálja, hogy nem lesz benne sok unalmas perc
✕ hardcore rpg rajongóknak kevés lesz a kb. 40 óra és hiányoznak a mellékküldetések

8.5 pont

GRANDIA (1997, SATURN / 1999, PLAYSTATION)

A Saturn verziónak csak a hírei jutottak el hozzánk, ugyanis a gép halálával az angol nyelvű verzió kiadásának lehetősége is örökre elveszett... azaz dehogy. Két évvel később – ha nem is ugyanazon a gépen, de – kis változtatásokkal megjelent ez Egyesült Államokban, majd jóval később Európában is, a PlayStation tulajok legnagyobb örömére.

Ennyi év távlatából visszatekintve már szinte hihetetlennek tűnik, hogy a Grandia sorozatot sikerre vivő játékelemek nagy része már az első részben jelen volt: az ellenfelek láthatóságuknak köszönhetően kikerülhetők voltak a labirintusokban, a harcban számított a köztünk és az ellenfél között lévő távolság, és a parancsok kiadása valamint végrehajtása között várakoznunk kellett. A combo és critical típusú támadások célja már is itt ugyanaz volt, mint a harmadik epizódban. Skillek, varázslatok, mana tojások, szeretnivaló, részletesen kidolgozott személyiségű karakterek – a hasonlóságok sora tovább folytatható, láthatóan az alapokat olyan precízen fektette le az első Grandiában a Game Arts, hogy azóta is csak kis átalakításokat kell eszközölni rajtuk.





GRANDIA: PARALLEL TRIPPERS (2000, GBC)

Ha nem cseng ismerősen a cím, a hiba nem a magyar játékosokban van: az éppen kifutó státuszban lévő GameBoy Colorra fejlesztett epizód ugyanis Japánon kívül soha nem jelent meg sehol. A Parallel Trippers sokat merít az eredeti Grandiából, azonban annak ellenére, hogy a főszereplők itt is feltűnnek és a hardver képességeihez mérten csodával határos módon a zenéket is sikerült átmenteni, sok azonosságot nem találhatunk a két mű között – még az alapsztori is teljesen különbözik bennük.





GRANDIA II (2000, DREAMCAST / 2002, PLAYSTATION 2, PC)

Ugyan lehet vitatkozni azon, hogy mi volt a Dreamcast legjobb RPG-je, felesleges: az ezredfordulón megjelenő Grandia II egészen biztosan a legjobbak között volt (nem mintha olyan sok lett volna belőlük). Két évvel később ugyan megjelent PS2-re és PC-re is, az átiratok nem sokat tettek hozzá az eredetileg is nagyszerű játékhoz (de szerencsére a DC verzióból már volt európai kiadás).

A Grandia II nem akarta megváltani a világot azzal, hogy az előd által kijelölt útról indokolatlanul letér: hangulatos és meseszerű grafikája a jól bevált harcrendszer apró változtatásaival eleve sikerre predesztinálta (sajnos anyagilag ez csak félig jött össze). Utóbbit a második részben még tovább csiszolták – az ellenféltől való távolság további taktikázást tett szükségessé, ugyanis bele kellett kalkulálni, hogy a parancs kiadása után nem biztos, hogy az a helyén is marad. A varázslatokat és képességeket tartalmazó érmék használata és kombinálása már előrevetíti, hogyan lehet majd egy darab tárgyat három különböző célra használni a Grandia III-ban. Mestermunka.





GRANDIA XTREME (2002, PLAYSTATION 2)

Sokak szerint ez lett a széria eddig legrosszabbul sikerült darabja, bár a harcrendszerre itt sem lehetett különösebb panasz. A probléma sokkal inkább abban keresendő, hogy a készítők mindent alárendeltek a csatáknak, és az eddigi részeknél sokkal nagyobb szerepet kaptak a labirintusok, menteni is csak a bázisként szolgáló Loccában tudtunk, ahol két dungeon közt megpihenhettünk. J-RPG sztori nélkül sajnos olyan, mint Martin irodája World of Warcraft nélkül: *minimum meglepő*... A sok harc ugyanakkor magával hozta azt is, hogy a játéknak ezt a részét különös műgonddal építették fel a Game Arts-nál: összetettsége, kombinációs lehetőségei és az effekteknek köszönhető látványvilág még így is kiemelték az Xtreme-et a hasonszőrű alkotások sorából (még ha nem is lett 2002-ben az év szerepjátéka).

Európában ez az epizód sem jelent meg, hibái ellenére is kijelenthetjük: sajnos.

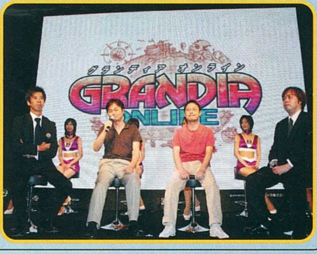




GRANDIA ONLINE (2006 HARMADIK NEGYEDÉV, PC)

A végére jön a meglepetés, egyelőre azonban csak a PC tulajoknak. Az MMO láz ugyanis a Grandia készítőit is megfertőzhette (vagy egyszerűen csak a pénz szagát érzik), így gőzerővel dolgoznak a Japánban nyár végén debütáló online szerepjátékon. Szomorúsággal töltheti el a rajongókat, hogy egyelőre csak a távol-keleti szigetország szerepel a készítők terveiben, azonban ki tudja: talán egyszer még Martin is más MMO-ra vált... :)







1998
= 999 Ft
1999
= 999 Ft
2000
= 999 Ft
2001
= 999 Ft
2002
= 999 Ft
2003
= 999 Ft
2004
= 999 Ft













Szinte kizárólag csak két olyan játékstílus van, amely valóban képes engem (egyedül játszva) hosszú órákon és napokon át teljesen lekötni, méghozzá anélkül, hogy kicsit is elkezdene fájni tőlük a fejem, ezek pedig az RPG és a stratégia. Születlenség lenne persze a két stílust egymáshoz hasonlítani, ám játékidő tekintetében egyértelműen ők a favoritok. Egyszerűen imádok gyűjtögetni, tenni-venni, javítgatni és állandóan fejlesztgetni. Vegyük csak példának a Halo-t, a Serious Samet, vagy a Resi 4-et. Imádom őket, egy fárasztó nap végén nincs is jobb, mint lenyomni velük egy-egy keményebb pályát, hogy kiengedjük a fáradt gőzt egy nyugtató szunya előtt. Rövid távon biztos, hogy ők a legjobbak, és konzolbulikon is ők a nyerők, igen-igen, még a Resi 4 is :), de az szinte biztos, hogy ha egy teljes szabadnapomat videojátékokra szentelném, akkor bizony az előbbi két csoportot választanám. Kicsit olyan ez, mintha a Ridge Racert hasonlítanám össze a Gran Turismo-val. Kétségkívül az utóbbival jársz jobban hosszú távon, ennek ellenére (kisebb túlzással) mégis meg tudom számolni egy-egy kezemen, hogy hány RPG-t, vagy stratégiát játszottam teljesen végig életemben. Sajnos egy 100 órás játékra csak ritkán szánja rá magát az ember, ám ha megteszi, garantáltan felejthetetlen élményben lesz része. Hasonlóan gondolok én is vissza, miként töltöttem el három csodás hetet a Skies of Arcadia mellett 2000 telén, és arra is jól emlékszem, hogy legutóbb a Jurassic Park: Operation Genesis mellett olyan simán elszállt nálam 7-8 óra, hogy csak valamikor éjjel 3-kor néztem körül.

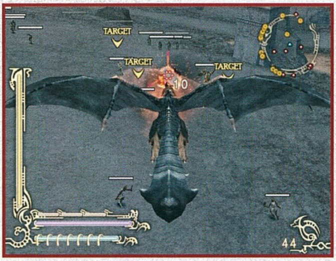
Igényes stratégiákból persze sajnos nagyon kevés van konzolokra, ám RPG-k terén szerencsére már nem szenvedünk hiányt. Többek között ennek köszönheti hatalmas sikerét a Playstation 2 világszerte, és nagyrészt ennek a hiányát szokták felróni az Xbox mérsékeltebb sikerének okául. És ha már RPG, akkor egyértelműen *Square Enix*. A Microsoft is tanult hibáiból, így a japán óriáscég tavaly óta X360-ra is elkezdett fejleszteni. Kezdetben ugyan még csak az Európán kívül megjelent PS2-es FF XI-et adják ki rá, és azt is elvileg grafikai változtatás nélkül, pontosabban a PC-s verzió direkt átirataként, ám a méltán neves Square-t ismerve, idővel biztosan el lesznek kényeztetve az X360 tulajok.

A Squaresoft fejlesztőcéget még 1983-ban alapították a japán Denyuusha szoftvercég részeként, és '85-ben kezdte meg fejlesztői munkálatait, akkor még NES-re. Kezdetben ugyan még nem volt túl sikeres, ám később – Hironobu Sakaguchi irányításával – a '87-ben útjára engedett Final Fantasy sorozattal végérvényesen beírta a cég a nevét a videojáték történelembe. A Square azóta 8 platformot is megjárt, és több, mint 50 fejlesztést adott ki, többek között olyan híres címekkel, mint a Parasite Eve, Chrono Cross, Vagrant Story, vagy a The Bouncer. Közel 20 évvel a cég alapítása után, 2002-ben és 2003-ban létrejött a Squaresoft és az (Dragon Quest sorozatról híres) Enix Corporation fúziója, így az új céget „Square Enix"-nek keresztelték el, és azóta olyan monumentális játékok láttak napvilágot a kezük alatt, mint a Kingdom Hearts, Star Ocean: Till the End of Time, vagy a Dragon Quest VIII.

2004-ben a Square Enix egy (a céghez képest) merőben szokatlan stílusú címmel rukkolt elő, a Drakengarddal (70. Konzol, Dzson). Mind az új cégre, mint pedig a két ősére eddig a hatalmas bejárható fantasy világok, és a körökre osztott harcok voltak jellemzőek. A Square Enix új alkotása ellenben teljesen új alapokra helyzete a játékmenetet, melynek során a Drakengardban a két egymást felváltó játékstílusról leginkább a Dynasty Warriors és Panzer Dragoon jutott eszébe a játékosoknak.

A történetben két frakció állt egymással szemben, a Birodalom és a Konföderáció, a tét pedig nem csak a másik fél feletti uralkodás volt, hanem a félistennő Furiae-ért is harcoltak, az egyetlen lélekért, aki képes volt harmóniát hozni a világba. A félistennő testvérének Caimnak, aki életét tette fel nővére védelmezésére, végig kellett néznie, amint a Birodalom elrabolja Furiae-t. Caim egy sárkánnyal kéz a kézben verekedte át magát a Birodalmiak hadseregén. Angelus-szal a vörös sárkánnyal kötött életre szóló szövetsége során veszítette el hangját, és míg a néma harcos teljesítette küldetését, legyőzte a Birodalmat, és kiszabadította nővérét, még számtalan megnyerendő csata állt előtte.

A megmérettetés során azonban sajnos több ponton is elvérzett a Drakengard. Mindenképpen a játék mellet szólt a Square-re jellemző nagyszabású fantasy történet, az igényes átvezetők, az RPG elemek, a látványosabb véget nem érő valós idejű harcok, és az igen érdekes kombinációja a földi és légi csatáknak.















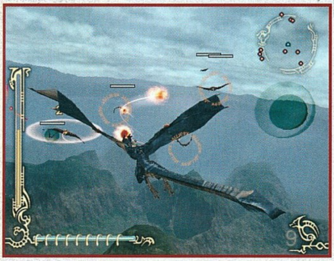
















A negatívumok közé pedig nagyrészt grafikai és játszhatósági problémákat sorolhattunk, melyek sajnos igen erősen kihatottak a hangulatra is, méghozzá sajnos nem éppen pozitív viszonylatban.

A grafikai problémák esetében leginkább a technikailag gyengébb prezentáció volt a ludas, ami egyaránt igaz volt a kidolgozatlan ellenségre, mint az erősen ködösített (néhol igen látványtalan) terepre. A játszhatósági problémák esetében pedig elsősorban a monoton és egyhangú játékmenetet emelném ki, és a gyakran aránytalanul betájolt nehézségi szintet.

Minden hibája ellenére a játék eléggé sikeres lett az RPG fanok körében, és az idei folytatás sem panaszkodhat, hiszen pl. Japánban már az első héten több, mint 100 ezer példányt adtak el a **Drakengard 2**-ből, így a Ubisofttal karöltve az Észak-Amerikában és Európában is kiadták Square-ék a második részt. Szerencsésnek mondhatjuk magunkat, hiszen mint tudjuk, mostanában sajnos nem minden Square Enix termék jut el Japánon kívül más régiókba. A Drakengard azonban tisztességes bevételt hozott a cégnek, így nem volt kérdéses a folytatás elkészítése, és az európai terjesztését is megkockáztatták.

Az eladási ráták szerintem azonban túl magabiztossá tették a Square-t, pontosabban a hűséges RPG rajongókra építve nyilván feleslegesnek vélték, hogy a Cavia az új háttértörténettől eltekintve bármilyen komolyabb változtatást is eszközöljön a folytatásnál, és ami az első rész tökéletesítését illeti, hát én inkább csak simításoknak nevezném. A játék tehát 90 %-ban maradt a régi, így szükségtelen is lenne mindazt újra leírnom, amit Dzson már megtett anno a 70. számban 4 oldalon át, ezért inkább csak az újdonságokra térnék ki, hogy miben is különbözik a Drakengard 2 az első résztől.

18 évvel a háború után újból gyülekeznek a viharfelhők. Az új főhős Nowe, akit egy kék sárkány nevelt fel, nemrég lépett be a pecsétvédelmező lovagok rendjébe, az új formában fellépő Konföderációba. Eris-szel a harcoslánnyal, és Legnával, a kék sárkánnyal indulnak csatába a gyülekező ellenség ellen. Komolyabb fordulópontot azonban akkor vesz csak a történet, amikor Nowe találkozik Manah-val, egy különleges leányzóval. Ő nyitja fel Nowe szemét, hogy a látszólagos béke csak az emberek nyomorát hivatott leplezni, amelyért a lovagok tehetőek felelőssé. Álnok szándékaikat olyan nemes, ám hazug eszmék mögé rejtve, mint a pecsétek védelmezése. Nowe és társai így végül elhatározzák, hogy szembeszállnak a főparancsnokkal Gismorral, és az 5 pecsét őrzőjével...

Az izgalmas történet tehát megint adott, ám a kérdés leginkább az, hogy mennyire voltak képesek, illetve hajlandóak javítani az előző rész hibáin. Sajnos az alapvető problémák továbbra is fennállnak. Megjelenésre sajnos nem sokat fejlődött a játék. Igaz ugyan, hogy a kezdeti várkastélyos katakombák után felüdülőbb látvány a nagy völgyek, hegyek és mezők látványa, ám ezek nem néznek ki különösebben jobban, mint az előd esetében, talán csak a ködösítésen javítottak valamit, de sajnos nem elegendőt. Legna hátán továbbra is leginkább egy makett jellegű domborzati térképre emlékeztetnek a csatamezők. A fényeffektek azonban kisebb tuningon estek át, amik elsősorban a varázslatoknál, és a későbbi barlangos zárt pályákon csodálhatóak meg leginkább. Az ellenséges egységek viszont sem külsőleg, sem pedig belsőleg nem javultak, vagy legfeljebb csak hangyányit. A mesterséges intelligencia sajnos kimerül két fő procedúrában, mégpedig hogy a szörnyek közelednek felém, és néha-néha rám suhintanak. Vicces volt pl. az első barlangban, ahogy egy kaput kinyitva a kis goblinok beözönlöttek, majd engem megpillantva megindultak, és egytől egyig az előttük tátongó mélységbe zuhantak az agytrösztök. **(Nem ők buták, te vagy nagy stratéga! Martin :)**

A több, mint 90 küldetéssel ötletesen változatossá tették a játékmenetet, és bár nem rosszak a légi küldetések, vagy az ügyességi ugrabugrák a zárt helyszíneken, ám nekem továbbra is a szabadtéri hatalmas csaták jönnek be a legjobban, már csak azért is, mert most már szabadon váltogathatunk a karakterek között. Kezdetben csak Eris csatlakozik hozzánk, ám később két további bajtársunk is akad. Váltogatásuk nem csak praktikus, hanem gyakran létfontosságú is, ugyanis egyes főellenségeket pl. csak egyes karakterekkel vagyunk képesek legyőzni. Nowe-re váltva pedig bármikor le- / felszállhatunk sárkányunk hátáról. A harcokat dinamikusabbá tették, mozgásrepertoárunkat pedig kiegészítették, ám továbbra is tapasztaltam játszhatósági problémákat. Például míg az egyszerűbb egységeket könnyedén, Legna hátán pedig nevetségesen egyszerűen legyőzhetjük, addig a főellenségek gyakran túlságosan is nehezek, még könnyű fokozaton is. Persze nyilván taktikusan kell fellépni ellenük, és bár egyszerűbbnek tűnik Legna hátán felperzselni az ellenséget, hosszútávon csak a közelharcokkal érünk el jobb eredményt, és így magunkat feltuningolva jóval eredményesebbek leszünk a főellenségekkel szemben is, akiket kizárólag gyalogosan győzhetünk le.

Mindenesetre ha nem vigyázunk, hamar kifogyhatunk a gyógyitalokból, főleg ha egy pályán 5-6, vagy még több főellenséggel is találkozunk, plusz ezt még kombinálják is az időre teljesítendő feladatokkal is, és így olykor 4-5-ször is újrakezdhetjük a gyakran igen hosszú küldetéseket, bár tapasztalati pontjainkat legalább megtarthatjuk ilyenkor. (Érdekes módon amúgy engem legtöbbször nem is az újrakezdések, hanem egy apró kis bosszúság zavart leginkább, mégpedig hogy a játék állandóan kis elnyomandó help textekkel ostromolt, amit egyszerűen nem tudtam kikapcsolni.)

A folytatás negatívumai és pozitívumai tehát nem nagyon különböznek az elődtől. Vagyis ha meg is békélünk a gyengébb prezentációval, előbb-utóbb mégis szembesülnünk kell a játék egyhangúságával, és a monoton Négyzet gomb nyomkodó harcaival, valamint a fárasztó újrakezdésekkel. Ám a Drakengard 2-nek továbbra is megvan a Square-es varázsa, amely igen hangulatos körítést kölcsönöz neki. Ha kezdetben nem is fog meg rögtön, és nem is ez az a játék, amit nagyon lehetne egyhuzamban hosszú órákon át nyomni, az első szabadtéri csata mégis meghozza majd a hangulatodat szerintem. És még ha a változtatások ugyan nem is javítottak rajta túl sokat, nem is rontottak semmit, így pont egy fokkal izgalmasabb akció RPG-t kapunk, mint 2 évvel ezelőtt, és mindenképpen van benne annyi fantázia, hogy adjatok neki egy esélyt.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Az oldal illusztrációira vadászva jó pát japán lapra is eljutottam, és ismét csak elmerengtem azon, hogy mennyire már ott a felfogás, mint itt. A játék 7 pont, és kötve hiszem, hogy a japcsi magazinoktól is maximum egy ponttal többet kapott volna – de mégis, mennyire komolyan ki van dolgozva a háttérvilága. Epikus történet, gyönyörű karakterrajzok, fantasztikus zenei CD – hét pont(y) ide vagy oda, valahogy így kell eladni egy gémet.

DRAKENGARD 2

SQUARE ENIX / UBISOFT / CAVIA INC.

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 Játékos, dpl II
memóriakártya 8mb (48KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ javult az első részhez képest
× továbbra is grafikai és játszhatósági problémák

7 pont

REBOOT YOUR ROBOT

GUNDAM ORSZÁG ÉS AZ MS SAGA

Az átlag magyar gémer számára a Gundam franchise nem jelent mást, mint közepes színvonalú tucatganyéták sorozatát: bendzsozó akciópróbálkozások és oboázó bunyótémák váltakozását. Tán megbocsátja a Nagyérdemű, de ezen megállapításommal elsősorban magamból indultam ki (*puff neki, egy anyázó hozzászólás az 576 fórumon!*). Tudatlanságom orvoslandó, segítségül hívtam a „hálóközi" kapcsolatokat (*hopsz, egy ordenáré hangvételű e-mail!*). Végül az 576 Online Team egyik fiatal titánjánál, Oldern mesternél kötöttem ki, aki gyors szakmai eligazítást tartott a témában.

Nos, a Gundam sokkal több, mint egy olcsó, csutkáig rágott, önmagába futó, nyúlós-rágós-érzelgős-gyerekes-infantilis-debilis animelodráma. Nem pusztán aranyos, nagy szemű hülyegyerekek végeérhetetlen robotruhás kámehaméja (*nesze, egy pite a képembe a Deák tér kellős közepén*), hanem igenis komoly világnézeti problémákat feszegető, nagystílű alkotás. Az első széria körülbelül harminc éves múltra tekint vissza, azóta a Gundam Univerzum több tucat önálló, illetve egymást kiegészítő sorozattal és egész estés mozival bővült. Tán legismertebb a Wing, de remek eresztés az újabb keletű Seed is, valamint igen népszerűek az SD sorozatok, melyek kisgyermekeknek szánt poénos mellékszálak és a sort hosszan lehetne folytatni. A Gundam jelentősége nemcsak a tartalmi mélységekben rejlik: részint a magas átlagos színvonal, részint a robotok megjelenítésének terén is az animék (egyik) úttörőjének tekinthető. A legtöbb anime átvette a jellegzetes ábrázolásmódot (még a Transformers is tőlük „nyúlt") és igen kevés japán rajzfilm tudott csak ettől a kaptafától elszakadni, valóban eredetit alkotni. Annak sajnos nem sikerült a végére járnom, hogy a legendás PS1-es szerepjáték, a Xenogears megálmodói vajon szintén a Gundamtól merítették-e az ihletet, mindenestre a hasonlóság több, mint elgondolkodtató.



Ezzel a gondolattal át is tértünk a Gundam kontinuum videojáték vetületére. Az adaptációs jogok a Bandai-nál vannak, akik fröccsöntéssel gyártják és futószalagon szállítják az újabb és újabb robot-porciókat (már vagy harmincnál járnak). Legtöbbjük átlagos, feledhető, 6-7 pontos cucc, ennek ellenére – Oldern szerint – a rajongóknak igen kellemes kikapcsolódást képesek nyújtani. Fentebb már említettem a legdivatosabb Gundam zsánereket, most kiegészítem azzal, hogy Japánban számos RPG-feldolgozás is napvilágot látott már. Na igen, itt lép a képbe az **MS Saga**, mely az első Európában is kiadott Gundam szerepjáték, mégpedig a hagyományos, körökre osztott fajtából, így tehát megint csak előkerül a Xenogears-szel mutatott párhuzam, viszont megígérem, hogy ezt ma már többször nem említem (már csak azért sem, nehogy valakit minőségi ítéleteiben megvezessek). Tesztalanyom szervesen nem kapcsolódik egyik sorozathoz sem, semmilyen animét nem dolgoz fel, viszont a legnépszerűbb „robotruhák" megtalálhatóak benne, és mintha a főszereplők is ismert szériákból lennének összeválogatva egy alternatív univerzumban (a Földön!) játszódó közös kalandhoz. Végül, ha nem lenne egyértelmű, betájolom a Gundam őrület gócpontját a planétán: Japán. Hazánkban eleddig egyetlen epizódot sem vetítettek.

Letudva a kötelezőt, remélem sikerült elkerülnöm, amitől a legjobban rettegek: kiszúrt bicikliabroncs, a nyeregre bugylibicskával feltűzött levél: *„Lekközelebb a szivedbe szurom gazember és akor mekdöglessz neféjj te sekfej! Aláirás: egy csalodott gundemes rajongo"*

A TÖRTÉNET

A távoli jövő. A technológiai forradalomnak hála, a végső találmány megalkottatott. A „G System" bizonyos információ-lenyomatok alapján puszta energiából bármilyen óhajtott matériát képes előállítani. Istenek és Sátánok születtek ezáltal. Ámde az irányítás szokás szerint kicsúszott a kezekből, és egy fékevesztett energiahullám romba döntötte a világot.

Ezt nevezik úgy: „A Nagy Bukás". Az emberiség piciny, szórványos adagokban – mindössze tíz százalékban – élte túl a pusztítást. A Mindenható feltehetően ironizálni próbált és ez sikerült is neki. A „G System" adott, általa a világ ismét felépíthető, ám még egy hiba immár végleg beteljesíti az emberiség balsorsát. Ráadásul rossz kezekbe kerülve örök rabszolgaság vár a humán faj jobbik felére. Azokhoz az illetéktelen végtagokhoz tartozó gonosz testek felbukkanása pedig nem is várat olyan sokáig magára...

A JÁTÉK

A bevezetőben megtekinthetjük, amint az energiaimpulzus-túllövés igen silány grafikai kivitelben végigcsap a Földgolyón. Látható, hogy valahol Kanadában tör fel a tűzár (tudtam én, hogy nem ússzák meg büntetlenül a South Parkot...), de sajnos nem kíméli Magyarországot sem. Rögtön ezután hivalkodó szintizene tolul fel és vidám animés képsorok következnek: két mangalurkó önfeledten fut a réten, nem is sejtik, milyen hamar véget ér a boldog gyermekkor... Egy-egy villanás erejéig feltűnnek a pozitív és negatív hősök, majd robotok, űrhajók és csimm-bumm – minden ami kell. Rögtön megkapjuk az irányítást: Tristant, a porbafingó, hősszerelmes-típus, pinkhajú kislányt kézhez kapva máris megtanuljuk a harc alapjait és ledöbbenünk, milyen kis mütyürnek látszanak a képernyőn ezek a tízembernyi magas „robotruhák" (vagyis „Mobile Suit"-ok – a továbbiakban csak „MS"). Később mikor Tris megszólal, kiderül, hogy mégis fiú. (Pedig először arra gondoltam, hogy biztos meg lesz majd a párja is, az Izolda nevű kigyúrt macsó csippendélfiú).Gondolhatjátok milyen identitászavaros lehet szegény kölök, folyton leánynak nézik, és az oviban is biztos csúfolták a felemás szeme miatt, úgyhogy gyakoroljunk most egy kevés toleranciát. Pláne, ha megtudjuk, hogy nem is járt oviba, mert árvaházban nevelkedett. Ne bántsuk őt, még ha annyira elvont, atomháború utáni







divatot is követ szegény, amilyet, nézzük el neki darabos mozgását, bocsássuk meg rossz humorérzékét és azt is hogy csak néha beszél – máskor pusztán tátog, miközben mondandója írásos formában kerül a képernyőre. Ne nehezteljünk rá – nem az ő hibája –, hogy csak egy ilyen szürke, átlagos kalandba tudott belekeveredni. Legjobb barátja Fritz, a szalmahajú bányászsisakos vagesz, igazi csövinger alkat – szintén nem egy topmodell –, rögtön az első harc után megkapja a maga robotját, ezután már ketten kalandoznak. Mi, elavult módon, rögzített kameraállásból követjük az eseményeket, mindjárt azt, ahogy az első dungeonből a Föld felszínére kiérnek valahol Spanyolország déli részén. Meglepve tapasztaljuk, milyen öles lépésekkel képesek pár pillanat ezer kilométereket megtenni, miközben alig-alig találkoznak a civilizáció nyomaival. Ellenben sértően egyforma ellenségekkel annál sűrűbben. Bosszantóan sűrűn, és bántóan véletlenszerűen – kivéve néhány helyszínen, ahol emiatt fellélegzünk. Csodálkozunk azon, hogy a világtérkép milyen gyérre sikeredett. Később fogunk rádöbbenni (most még csak sejtjük), hogy igen kevés helyszínünk van és a történet teljesen egyenes vonalú, ahol nekibuzdulva leágazást vélünk felfedezni, ott bizony tévedés áldozatai vagyunk. Spanyolország északi részén betérünk Marie vityillójába. A lány nyilván homokból építette fel azt a hi-tech kastélyt, amiben él, ügyes! Belgiumban meglátogatjuk az árvaházat, ahol szemtanúi leszünk, ahogy a kedves Miss Natalie az épülettel együtt cafatokra szakad, néhány Black MS ármánykodása következtében. No! Noooooo! Ezt azért már nem kellett volna! Pici serdületlen szívünk hevesebben kezd el verni, és néhány könnycseppet is elmorzsolunk. Legyalulni egyetlen, árva házat, az ártatlan, ráadásul szívünk-

nek oly kedves tulajdonosával együtt, tipikusan olyan dolog, ami bosszúért kiállt! Gondolom most az Olvasó is ellenállhatatlan vágyat érez, hogy ezt a gaztettet megtorolja. Tulajdonképpen a kaland itt kezdődik, a lét ekkor nyer értelmet. Az eleddig még pelyhedzeni sem pelyhedző gyerkőcök fogadalmat tesznek, hogy hosszas kalandok során nemcsak kamatostul fizetik vissza fájdalmukat, de a Földet is megmentik, miközben szövetségeseket találnak majd maguknak és olyan kérdésekre is választ lelnek, amelyek eddig eszükbe sem jutottak. Hát ilyen az, amikor egy pillanat alatt nő fel az ember! A dolog jó oldala, hogy szexuális ösztöneinket immár legálisan engedhetjük szabadjára, amire nem sokára sor is kerül – legalábbis az egész játékon át végigvonuló udvarlási periódusra, de haladjunk csak sorjában.

Legközelebbi helyszínünk a nagyjából hazánk területén terpeszkedő Angelia faluja lesz. Lássuk, milyen is egy igazi falu Gundamlandben! Alig néhány házikó, fonnyadt „egy mondatot" hajkurászó, egyéniséget nélkülöző NPC-k. Különös favicc, hogy a soványka karaktereknek általában nincsen nevük, helyette ilyen címekkel illeti őket a program, mint „Öreg Ember", „Fiatal Ember", „Jól Informált Ember" és kedvencem a nemsokára megismerésre kerülő Eisengrad városában leledző „Lány Aki Szereti A Nagypapáját". Be****rás! A falu vegyeskereskedése összesen három portékát árul. A kalandelem kimerül abban, hogy megkeressük a bolond feltalálót, majd a városőrség kapitányát, na meg, hogy találunk egy zárt ajtót, amit csak jóval később a tolvajkulccsal fogunk tudni kinyitni. A könyvtárban legelhetünk olyan érdekes tudnivalókat, melyekből többek között az általam

Hát legyen. A törött hajón találjuk meg azt a libafoshajú, kitinszemű, amnéziás kislányt, akinek majd – több tíz óra játékidő után – Tristan elveszi a szüzességét, de sajnos már csak játékon kívül. Újabb kérés a kapitánytól: mivel ő most szívesen megnézne egy felnőtt filmet, amit hát mi úgysem sasolhatunk, akkor viszont tegyük már meg, hogy a közeli, frissen elesett Fort Verdét lefertőtlenítjük neki. Bevállaljuk, legalább fejlődünk néhány szintet. Itt akasztunk tengelyt az első félkomoly főellenséggel (pilótája a „Veszélyes Hangú Ember"), aki ugyanúgy néz ki mint az eddigiek, csak más színű, akivel aztán kicsit vitázunk, hogy most ki fizet meg kinek és miért, aztán minekután lehülyekölköz bennünket, öntudatosan eltapossuk. (A neve legyen ezután mondjuk az „Ember Aki Általunk Lelte Halálát Egy Acélbatárban Mert Nem Beszélt Tisztelettudóan".) A csata után az előtte hozzánk átmenetileg csatlakozó leselejtezett X-Men utánzat lelép, de helyét a feledékeny kisleány átveszi, tehát nem kell nélkülöznünk a háromtagú csapat nyújtotta kényelmeket. Ezután a valahol az Urálban található szövetséges Eisengrad városa lesz a célunk, ahova egy fafejű masiniszta csak az élete árán enged be, pedig egyetlen telefonjába kerülne, hogy kilétünket igazolja, egyszersmind tyúksz*ros életét megtartsa. Bent a hadsereg parancsnoka (az elfuserált X-Men) gratulál nekünk és még dicséretben is részesít, hogy milyen bátrak és talpraesettek vagyunk. Pfúúú. A városban ócska házból és semmittevő NPC-ből egy fokkal több van. Itt az ABC-ben már több minden kapható, és van Robot Bolt is, ahol új cuccot vehetünk a traktorra, meg van mérnök, aki szerelni, fejleszteni hajlandó azt. A Hangárban különleges kütyüket fejleszthetünk különleges ECAP-jainkból, melyekre kizárólag halott ellenségeink kifosztásával tehetünk

kiegészítőket (pl. savállóság) szintén magunk rakhatjuk fel. Végeredményben egészen specializált robotokat hozhatunk létre (közel-, illetve távharcra, védekezésre, gyors mozgásra, stb.). Különböző márkájú „blueprints"-ek gyűjtögetésével a „Mega G System" barlangban új MS-eket készíthetünk (majdnem 40 van – nem barlang, te kekec!).

ÉRTÉKELÉS

Szemet szúr a játék atomháború előtti grafikája. Gyatra, színtelen, nyers, pixeles. Átlagos PS1 színvonal. A zene abszolút korrekt lett, az RPG sablonjait követő, helyszínenként eltérő, hangulatában többé-kevésbé passzoló témák, harc közbeni jellegzetes váltással spékelve, a hanghatások viszont nagyon primitívek. Összességében a játék korrektül össze van rakva, igazi hibája nincsen. Ha egyetlen egy szóval kéne jellemeznem: ÁTLAGOS. Se jó, se rossz. Se meleg, se hideg. Se fekete, se fehér. Átlagos. A sztori kellően hosszú, de tartalmilag nagyon vékonyka, új ötlet nemigen rejtőzik sehol. Az általános kidolgozatlanság viszont erősen jellemző. A történet nem elég változatos, érdekesnek cseppet sem mondható, lineáris, elakadni nem lehet. Néha van





már vázolt történet összeáll. Azt is megtudjuk, hogy az „Universal Century" korát éljük, továbbá, hogy többféle GS létezik, például Zaku, Guof, Dom, Gelgoog, GM (BMW nincs?), stb., melyek mindegyike másra specializálódott. A rajongók nyalják az ujjukat, én elunom magam, ráadásul a söröm is elfogyott (*nicsak, egy nevemet mocskoló graffiti a szerkesztőség falán!*). A kapitány, noha nemrég még ellenségnek hívén el akart pusztítani, arra kér bennünket, hogy a közeli űrhajóroncsot az egyszer volt Bulgáriában csótánymentesítsük már neki, legyünk olyan kedvesek, mert bár csak gyerekek vagyunk, de ő most inkább inna valamit a kocsmában és azt nekünk ugye korunknál fogva nem szabad.

MARTIN BELESZÓL!

Az én nevem mától legyen „A Főszerkesztő Aki Majdnem Megfulladt a Renáta Kávéjától, Amikor Olvasta a Cikket, Annyira Röhögött".

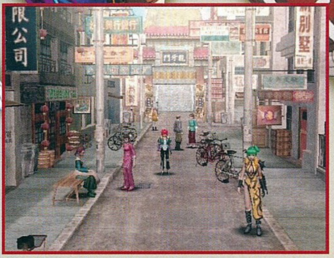


szert. Na, a játék általános bemutatását részemről befejeztem, egyrészt mert nagyjából ez minden, amivel a későbbiekben is találkozhatunk, másrészt mert blődségből mára ennyi épp elég volt.

A HARC ÉS A ROBOTOK

A program atyai instrukciókkal segíti harci tudásunk elmélyítését, így én most csak skiccelek. Eltérően a Xenogears-től (hát mégis kimondtam – csakhogy azóta eltelt egy nap, háhá!) itt csak talpig vasban tudunk verekedni. Két (kezdetben hiányos) menüben összesen nyolc opció vár. A „Fight", „Defend", „Item" és „Retreat" önmagáért beszél. A „Technique"-kel emberi, a „Boost"-tal roboti speciálokat ereszthetünk meg. Az előbbi technikai pontot (TP), az utóbbi energiát (EN) igényel. Harc közben a robotikus támadások EN-be kerülnek, mely minden körben automatikusan töltődik valamennyit, de „Charge"-dzsal gyorsíthatjuk a folyamatot. „Switch"-csel embert válthatunk, amennyiben már legalább négytagú a brigád – mivel, a legfeljebb hattagú csapatból, egyszerre csak hárman harcolhatnak – így a pihenő ember(ek) töltődnek. A játékban összesen 11 ember fordul(hat)(na) meg a kezünk alatt. A harc nagyon egyszerű és átlátható, nincs benne semmi ördöngösség, sőt nagyon is hamar túl szimplának, és unalmasnak fogjuk találni.

Sokkal érdekesebb, ahogy MS-einket konstruálhatjuk. Alkatrészeit a mérnöknél egyenként cserélhetjük (ilyeneket halott ellenfeleknél találunk – nem a mérnököt, te szőrszálhasogató!), fegyvereit a boltban frissíthetjük. Jó ötlet, hogy nekünk kell felraknunk a lövegeket és a pajzsokat a meglévő helyekre, sőt még festegethetjük is a monstrumot, de ez a rész (is) elég kidolgozatlan maradt. A hangárban hegesztett speciális



ugyan két válaszadási lehetőségünk, de ameddig ezt követtem, nem volt különbség az opciók kimenetele között. A fejlődés túl merev, túl „kiszámolt" lett, tápolásra nincs alkalom. A játék eléggé könnyű. Ezért, na meg a barátságosan kialakított, könnyen elsajátítható harc- és robotrendszere miatt az RPG-vel csak most ismerkedő játékosoknak ajánlom. Legfeljebb. ESETLEG rajongóknak. (*Ha a macskámat a cikk miatt egy Gundam fanatikus megöli, akkor nem állok jót magamért!*)

Köszönöm Oldernnek a segítséget!

samatőr
samu@576.hu

MS SAGA: A NEW DAWN

BANDAI

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	elmegy
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 Játékos
memóriakártya 8mb (93KB)
analóg irányitó (dual shock)

✔ éljenek a gundam rajongók
× rpg minimál

6 pont









A *Midway* Rampage sorozatának első tagja 1986-ban jelent meg a játéktermekben. A „smash' em up" stílusú játékban három hatalmas szörny irányítását vonhattuk az irányításunk alá: George-ét, a hatalmas majomét, Lizzy-ét, az óriásgyíkét, és Ralph-ét, a gigantikus farkasét. A nagyra nőtt szereplőkkel városról-városra vándorolhattunk, felhőkarcolókat pusztítottunk, kocsikat zúztunk össze, és felfaltunk minden ártatlan járókelőt, aki csak az utunkba tévedt.

A játék története leginkább egy B kategóriás filmre emlékeztetett, hiszen amíg pl. George óriási mutáns méretét megavitaminok mértéktelen befalásának köszönhette, addig Lizzy egy radioaktív tóban fürdött meg, Ralph pedig a Scum cég egy kolbászát burkolta be. :) A mutánsok célja minden esetben az összes város teljes elpusztítása volt, ahova csak ellátogattak. Amúgy a játék sikerét, ha a többi régióban nem is, de Japánban bizonyára erősen elősegíthette a Godzilla filmek háttereül is szolgáló „félelem". A japán nép ugyanis akkoriban rendkívül tartott az atomsugárzás negatív következményeitől, és mint rendszeres köznapi témát tartották számon.

A Rampage-ben a pusztítást még izgalmasabbá tette, hogy közben különböző módokon meg is sérülhettünk. A veszélyes elemek közé a következő elemek tartoztak: ha ránk lőtt a Nemzeti gárda, ha leestünk egy épületről, ha rendőrök vagy tankok által támadtak meg, ha víz alá kerültünk, ha telibe kaptak az erős fényszórók, vagy ha valami rosszat ettünk, pl. dinamitot. :) Életerőnket az épületekben talált táplálékokkal tölthettük fel újra. Ha egy adott városban minden épületet elpusztítottunk a szörnyekkel, akkor továbbmehettünk egy másik helyszínre tovább rombolni. A Rampage figyelemreméltóan tartalmasnak számított a 768 különböző pályájával.

A játék tartalmazta a Midway „join to action" funkcióját, miszerint bármikor csatlakozhattál egy éppen játékban lévő barátod mellé, természetesen csak egy érme bedobásával. Érdekességképpen hadd említsem meg, hogy a 128. pálya az egyetlen, ahol alig két épületet találunk. Magyarázatul az egyik fejlesztő, Brian Colin úgy nyilatkozott, hogy Plano Illinois-ba azért helyeztek mindössze két épületet, mert az csak egy egészen pici kis városka, és a fejlesztő társa Jeff Nauman ott nőtt fel.

A játék közkedveltségére mi sem jobb bizonyíték, mintsem hogy az eredeti játéktermi verziót időközben közel 20 (!) platformra írták át, többek között a jelengenerációs konzolokra is, mint a Playstation 2, Xbox, vagy Gamecube. Igaz ez utóbbiak esetében csak a 2003-as Midway Arcade Treasure-ben kapott helyet, ám így is fel lehetne sorolni közel egy tucatnyi platformot, ahol önálló átiratként szerepel

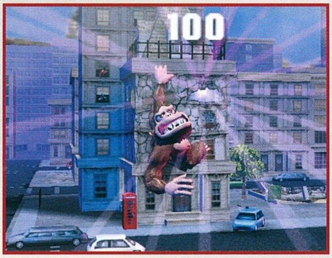
Hála az igen pozitív fogadtatásnak a folytatás nem váratott magára sokáig. Egy évvel később Jeff Nauman és Brian Colin visszatértek, immáron már egész kis csapattal a hátuk mögött. A '87-es Rampage – World Tour ott folytatta George, Lizzy, és Ralph pusztító kalandjait, ahol az első résznél abbahagyták. A „World Tour" alcímnek megfelelően a szörnyek most már a világ különböző pontjaira is ellátogattak, nem csak Észak-Amerikában tomboltak. A grafikán csinosítottak, a pusztítás pedig még káoszosabbá vált az újonnan bevezetett rúgás funkcióval.

A játékba viccesebb elemeket is beleépítettek, pl. egyes pályákon a Robotzsaruból ismert ED-209 támadt ránk, vagy ha láthatóan „rossz ízű" embert fogyasztottál, akkor egyszerűen kiköpted.

Habár a folytatás sem panaszkodhatott a minőség terén, mégsem lett olyan elterjedt mint a '86-os eredeti. Ez esetben azonban „csak" Playstationre, Saturnra, Nintendo 64-re, Gameboy Colorra, valamint PC-re írták át, no meg persze a jelengenerációs konzolokon is megtaláljuk a Midway Arcade Treasures 2-n belül.

A '99-es hivatalos második részben, a Rampage 2 – Universal Tourban újra világ körüli útra indultunk, ám ezúttal nem George, Lizzy és Ralph állnak a középpontban, hanem pont, hogy az őket kiszabadítani hivatott három új szereplő: egy rák, egy orrszarvú, és egy patkány. A három klasszikus szereplőt egy-egy







kontinensen találtuk meg. A grafikát tovább csinosították, és újabb vicces elemekkel egészítették ki, mint pl. az utcán táncoló Elvis Presley. A fő játékmenetet továbbá kifejezetten multiplay jellegű minijátékokkal tarkították, ám ez a rész már nem igazán nyerte el a játékosok tetszését, így a Nintendo 64-en megjelent játékot csak Playstationre, és Gameboy Colorra írták át később.

Végül elérkeztünk a sorozat legutolsó tagjához, a 2000-ben megjelent Rampage Through Time-hoz, melyben egy időgép segítségével visszalátogattak a szörnyek híresebb történelmi helyszínekre.

Sajnos akárcsak a '99-ben kiadott második rész, ez a játék is jócskán ideje múltnak számított már 2D-s mivoltával, így ő sem aratott elsöprő sikert, ezért a játék megmaradt Playstation exkluzívnak.



És még persze megemlíthetem a szörnyes játék designos háttérét felhasználó Rampage Puzzle Attack tetriszjátékot, mely 2001-ben jelent meg GBA-ra, de témáját figyelembe véve nem igazán tartozott szorosan a sorozathoz.

Ahogyan sok más kiadónál is tapasztalhattuk már mostanában, a mai trendet követve a Midway is bejelentette a tavalyi E3-on, hogy a Rampage-et sem kímélik, és már megkezdték a klasszikus 2D-s „smash' em up" sorozat modern feldolgozását.

Aztán hogy tényleg érdemes volt-e a Midway-nek belekezdenie ilyen tervezetbe, az majd mindjárt kiderül, de az biztos, hogy én jól szórakoztam a tesztelés során, ha másért nem is, hát azért, mert szívesen gyűjtöttem információkat a régi klasszikusokról.

A játék történetét mindenesetre megint jól eltalálták, ugyanis az igazat megvallva már a játék intrójánál is majdnem a hasamat fogtam a röhögéstől. :) A leginkább a Hihetetlen család bárgyú stílusára hajazó bejátszásnál láthatjuk, amint egy reklámmanager egy félresikerült termék negatív eredményeiről készül beszámolni az igazgatóságnak. A teremben bemutatott kisfilmen éppen a Scum szóda legújabb spotját próbálták felvenni, ám a reklámalany kissé furcsán reagált a próba során, és átváltozott hatalmas mutánssá. A manager szerint azonban még nem olyan vészes az ügy, hiszen alig 30 negatív visszajelzés érkezett eddig a Scum szódáról. Az már persze más kérdés, hogy összesen 30 emberen próbálták ki. :) De a fickó továbbra is optimistán ecseteli, hogy mennyire kordában tudják tartani a mutánsokat, amikor George az óriásmajom éppen akkor ragadja meg a munkást az ablakon át. Az igazgatóság pedig egyhangúlag úgy dönt, hogy van egy kis gond. :)

A sorozat rajongói teljesen odáig lesznek a jó hírtől, hogy nem csak az összes eddigi szereplőt megtaláljuk a Total Destruction alcímű játékban, de további karakterekkel is kiegészült a felhozatal, így most összesen 30 (!) megnyitható szörny áll a rendelkezésünkre. Kipróbálhatjuk például Kingstont a kobrát, Wally-t a varacskos disznót, vagy Marco-t a cápát. A szörnyeknél elolvashatunk némi háttérinformációt a képességeikről kis kártyájukon, így továbbra is érvényes, hogy mindegyik szereplő más tulajdonságban pipálja le a másikat.

7 különböző nagyvárosban garázdálkodhatunk a világ számos pontján, pl. New York, Las Vegas, vagy London, az egyes helyszínek pedig a városokon belül lettek 4-5 háztömbnyi területekre felosztva.

A megjelenítés valahol félúton van a 2D és a 3D között, ám ne dőljünk be elsőre a szegényes látszatnak, a pusztítás során nagyon is szép fényeffekteket produkál a játék.

Igazából az új rész 90 %-ban hű maradt a klasszikus részekhez, de talán ez esetben kicsit nagyobb hangsúlyt fektettek a hatalmas épületek részletesebb szakaszonkénti elpusztítására, és célorientáltabbak lettek a pályák a puszta tomboláshoz képest. Például konkrét tárgyakat kell megszerezni házakból, vagy végre kell hajtani adott időn belül speciális támadásokat. A legpoénabb mozdulatnak azt tartottam, amikor George-dzsal, vagy bármelyik másik szörnnyel megkapaszkodtam egy épületen, és a lábammal hátralendülve újra meg újra nagyokat rúgtam a falba, míg össze nem dőlt a ház. A házak repedései közül igyekezzünk sorra kiszedni a felszabadult cuccokat, mert ha az összedől, odavesznek a bónusz cuccok. Ahogy haladunk előre a sztoriban, minden második / harmadik pályán előkerül az egyik mutáns a nagyobb házakból, és így sorra megnyithatjuk mind a 30-at. A játékban gyakorlatilag mindent meg lehet csinálni továbbra is, ami a klasszikus Rampage széria sajátja volt. És persze ugyanúgy támadnak ránk rendőrök meg katonák. Kifejezetten poénnak tartottam, ahogy a nagy házak falán kapaszkodva darabokra zúzhattam a helikoptereket. A pályákon szinte minden elpusztítható az utolsó tábláig, vagy kocsiig, és minden járókelő elfogyasztható. Rombolni tehát valóban poénos, ám egy idő után sajnos egyhangú.

A fő Campaign módon kívül még választhatunk egy Time Attack játékmódot, valamint két multiplay orientált opciót, a King of the City-t, és a King of the Worldöt. Előbbinél adott időn belül több pontszámot kell szerezni az ellenfélhez képest, az utóbbinál pedig ugyanezt a játékmódot kapjuk, csak bajnokság jelleggel. Ha nem lenne kéznél egyetlen barátunk sem, választhatunk gépi ellenfelet is, ám vigyázat, mert a gép kegyetlenül képes ám pusztítani. :) Multitap amúgy nem volt nálam kéznél, de szinte biztos vagyok benne, hogy a stuff támogat 4 játékost is egyszerre.

Végezetül nem is tudom pontosan, hogy hogyan jellemezzem a Total Destructiont. Az biztos, hogy a maga idejében, tehát a '80-as években a 2D-s grafika, és a témaválasztás szinte tökéletesnek számított. Megértem a Midwayt, hogy nem akart egy teljesen modern 3D-s játékot készíteni, hiszen az meg leginkább a nemrég megjelent Hulk, vagy a King Kong városi pusztításaira hasonlított volna, ami azért legfőképp azért lett volna baj, mert akkor meg teljesen elveszítette volna az új rész a Rampage sorozat minden klasszikus stílusjegyét. Így viszont ennek megfelelően abban is biztos vagyok, hogy aki nem ismeri a szériát, az valószínűleg első ránézésre dobja majd a cuccot. Nagyon poénos és igényesen összerakott folytatást kaptunk a Midway-től, ám kizárólag azok fogják csak szerintem élvezni, akik mind a mai napig odavannak a Rampage sorozat klasszikus részeiért, és lefogadom, hogy ők elsősorban a japánok lesznek. Viszont aki hasonlóan érez, annak bátran ajánlom a Total Destrictiont, mert igenis méltóan tartalmas és hangulatos folytatása a Rampage szériának.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Emlékszem, hihetetlenül jókat játszottunk annak idején a game C64-es változatával! Majd leszakadt az ujjunk, ahogy megpróbáltuk elsőként ledönteni a házakat. De régen is volt… Ma már biztos nem nyomnék ilyen stuffokat, de kiskölykök partijátékának tökéletes.



RAMPAGE: TOTAL DESTRUCTION

MIDWAY / PIPEWORKS SOFTWARE

MÁS VERZIÓ: GC

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-4 Játékos
memóriakártya 8mb (278KB)
analóg irányitó (dual shock)

✔ méltó folytatása a klasszikus sorozatnak
✕ kizárólag rampage rajongóknak (!)

6 pont



NINJA GAIDEN. 1988. TECMO


COIN
TECMO

MESESZERŰ

LOST LEVELS

A Kameo-ra sok mindent mondtak már azóta, hogy a 2001-es E3-on a nagy múltú Rare bemutatta a nagyközönségnek a Gamecube kilövésére időzített produktumot. Zelda gyilkos, a platformstílusba új életet lehelő reformer, masszív technikai előrelépés. A kritikusok és a játékosok egyöntetűen fogadták, a fejlesztés jól haladt: *látszólag.* A háttérben zajló csatározások túlfeszítették a húrt, a Nintendo több éves szoros együttműködés után megvált elsőszámú fejlesztőstúdiójától. A Microsoftnak ez pont kapóra jött, az Xbox-hoz megnyert fejlesztőgárda koronaékszere lett a cég, akik nagy elképzelésekkel és vehemenciával vetették bele magukat a portolás művészetébe – így lett alig egy év leforgása alatt GC-ből Xbox exkluzív az anyag. A játékmenet gyakorlatilag változatlan maradt, az elkészült elemek tovább éltek, a látványvilág érezhetően fejlődött, és: *ennyi*. Az új hardver dobozán már ott virított a promókép, minden évben elhangzott egy beton biztosnak hitt megjelenési dátum, a fejlesztői naplók egyértelmű haladásról számoltak be, ám a halogatás egyre kínosabbá és idegesítőbbé vált. A legnehezebb dolog a várakozás – várni egy mennyei hölgyeményre, várni a közeljövő egy jeles napjára, várni a szentestére, az ajándékok kinyitására, várni egy régen kiszemelt termékre.



A Kameo ilyen: egy régóta áhított álom beteljesülése. Az 576 Konzol hírszekciójának visszatérő vendége, immáron öt esztendeje. Most pedig itt van, teljes valójában, elképesztően magas elvárásokkal – a helyzet azonban az, hogy nem a megváltót, hanem két szék közé esett gnómot tisztelhetünk személyében.

FAIRY TALE

A Kameo dögösen indít: hatalmas, a fellegekbe nyúló (és éppen ostrom alatt álló) kastély, az égről rajzó sárkányok megállíthatatlan garmadája, a sötét éjbe fényt hozó fáklyák tömkelege, az épület falán, kiszögellésein csüngő ork-horda, és persze hősünk, akiről semmit nem tudunk – sem a nevét, sem azt, hogy mit keres itt és azt sem, hogy mi a fittyfangos fene folyik a várban. Minden bizonnyal a megsürgetett fejlesztés miatt került a tényleges tutorial rész a prológus után, alaposan megkavarva ezzel a startot, mely bár mindent összevetve elképesztően látványos és hatásvadász, mégis egyfajta kaotikus alaphangulatot eredményez, hiszen Kameo (mert mint később kiderül, főhősnőnket így hívják) irányításához a pályán elszórt lebegő scrollokon található pár mondat kivételével semmi tényleges segítség nincs, beleértve a misszió célját és a teljesítendő feladatokat. Pedig az a bizonyos segítő jobb elengedhetetlenül szükséges lenne, az Xbox 360 kontroller minden gombja és karja kiveszi a részét az akcióból, polipkarok nélkül boldogulni lehetetlen, főleg, hogy az alakok közti transzformációban nem egyszer kulcsfontosságú szerep jut az időzítésnek és a gyorsaságnak.

Átváltozni pedig kell, lehet és muszáj – Kameo epikus kalandja során 10 kreatúrát zsebelhet be, melyek mindegyike igazi egyéniség, eltérő képességekkel rendelkező elementáris harcos. Töltelékalakok természetesen vannak, ám még így is messze jól összerakott kis kompánia. Pummel Weed gyökerein sétafikáló, másfél méter magas hatalmas növény, aki bokszkesztyűre emlékeztető ökleivel, valamint fickós horgaival náspángolja el ellenfeleit, a rejtőzködő rondaságokat utóbbi mozdulatával gyönyörűen elő tudja csalni rejtekeikből, pár centire zsugorodva pedig a legalacsonyabb rések alatt is be tud kúszni. Major Ruin egyenesen a Metroidból szerződött ide egy vendégszereplésre, a morph ball módban közlekedő hatalmas víziló-elefánt csökevény elképesztő hatékonysággal gurul, rombol és utat tör, átgázolva mindenen és mindenkin. Van aztán itt tüzet eregető sárfányfajzat, jégcsapokat hajigáló, jegesmedve szerű ordas jószág, bájos kőgólem és... a többi maradjon meglepetés.

Átváltozni kell, lehet és muszáj – Kameo roppant gyenge harcos, egy-két ütéstől könnyedén beadja a kulcsot, csökevényes szárnyaival csak lebegni tud a föld felett, ugrálni csak kisebb szakadékokat tud át, egyedüli támadómozdulata pedig csupán arra elég, hogy egérutat nyerjen a kisebb szituációkból. A legjobb az egészben az, hogy az új alakok fejleszthetőek, új képességekkel gyarapíthatóak, így képezve őket egyre hatékonyabb élőlénnyé. Harci képességeik mellett ezek a kreatúrák a továbbjutást is segítik, a lezárt ajtók, kapuk, a megmászandó függőleges felületek és a számos apróbb logikai feladvány megoldása csak a köztük való ésszerű váltogatással lehetséges, nem beszélve a főellenfelek elnáspángolásáról, melyekből van bőven, ráadásul trükkös fajták: bár korántsem igényelnek annyi agymunkát, mint a







Wanda and the Colossus gigászi kolosszusai, azért néha beletelik pár percbe, míg rájön az ember, hogy kivel (vagy inkább kikkel!) és hogyan lehet megadni nekik a végső lökést a túlvilág felé. Elakadni ellenben nehéz: egyrészt, mert a játék (sajnos) nagyon lineáris a Badlands szerepeltetése ellenére, A-ból B-be eljutni nem túl nehéz misszió, főleg, ha a képernyőn állandó jelleggel szereplő minitérkép nagy zöld pacával jelzi a meglátogatandó helyszínt, a START gomb megnyomására megjelenő Ortho könyv kérésre mindig elmondja a következő teendőt, szorultabb helyzetben tippeket és trükköket magyaráz, az említett lebegő scrollok pedig nyíltan és őszintén leírják, hogy mi a teendő. Mellékküldetések persze vannak, ám kimerülnek pár kunyhó kipucolásában, lévén az NPC-k a köszönésen kívül csupán egy-két mondatot hajlandóak kiköhögni magukból: a Kameo világa így korántsem mondható élettel telinek, sőt. A történet később természetesen kezd kikristályosodni, ám sablonossága és az cselekmény tálalása hagy némi kívánnivalót maga után: bár üresjárat nincs, az események sodrában történő kóválygás és a felemásra sikeredett ingame- és esetenként prerendelt átvezető animációk ementáli sajtot megszégyenítő lyukakat hagynak a sztorit összetartó kapcsok között. Mindenesetre ellenlábasunk Kameo gonosz oldalra átállt nővére, valamint a trollok királya, Thorn, aki (kezdetben érthetetlen) okokból magával ragadta hősnőnk családját – a prológus pont a megmentésükre indított villámhadjáratot tolmácsolja, a végeredmény önmagáért beszél: Kameo-t földre teperi a lény hatalmas ereje, elveszti minden harcosát és menekülésre kényszerül, miközben javában dúl a csata a „Badlands”-re keresztelt masszív csomóponton.

Apropó Badlands: a produkció csak itt villantja ki igazán a foga fehérjét. Ezen nagy és nyílt terület egyrészt már a lovas közlekedés videojátékból (és különösen ebből a stílusból) kihagyhatatlan megoldása, másrészt pedig az itt örökkön zajló hatalmas csata mivolta miatt. A trollok és az elfek seregei itt csapnak össze, méghozzá nem is kispályás formában – itt válik nyilvánvalóvá a hardverváltás előnye, a harc nem alig pár tucatnyi ügyetlen bábú egymásnak ugrása, hanem elképesztő számokban gondolkozó, száznál is több (!) lény tényleges, valós időben zajló párviadala a kulcsfontosságú pozíciók védelméért. Kár, hogy a játékmenet elhanyagolható mellékszála ez, a Kameo és formái által megvívott csaták már az első órában monotonná és repetitívvé válnak, hiszen a szemben álló felek gyakorlatilag folyton-folyvást ugyanazon lények, változatosság egyáltalán nem figyelhető meg a trollok megállíthatatlanul özönlő áradatában, a végtelenül kevés (hangulatában természetesen pazar) bossfightok pedig csupán egy kis időre képesek feldobni az összképet.

Ez azonban eltörpül a szavatosság mellett – sokan és sokszor a szemére vetették a Kameo-nak, hogy csupán 8-10 órás tartalmat rejt magában (a tényleges történeti móduszban természetesen), én azonban azt mondom, hogy ez pont olyan hosszú, mint amilyennek lennie kell, hiszen a történet kerek egészet alkot, a kirakós já-

ték minden egyes eleme kellő odafigyelést kapott, a részletek nem vesznek el, a hangulat pedig adott. A Co-op opció ellenben sajnos nem súrolja a tökéletesség határát, jelenlegi állapotában kiforratlan és roppant idegesítő hibákkal bír (mindkét humán játékos Kameo bőrébe bújhat, köztük vizuális különbség nincs), melyet a napokban érkező patch (hova jutottunk, konzoljátékot foltozgatni!) orvosol várhatóan, ám aki nem rendelkezik a Live előfizetés privilégiumával, kénytelen beérni azzal, amit az asztalra letett vastag pénzkötegért cserébe kap.





EYE-CANDY

A Kameo látványos, szép – mi az, hogy szép, megkockáztatom, hogy *gyönyörű*. Varázslatos, földöntúli táj, vérbeli mesevilág: tarka zöldellő rétek, a gyönyörű kék égbolton átsuhanó madarak és lepkék, grandiózus vízesések és folyók, bájos dombocskák és hegyi patakok. Stilizált látványvilág, tény és való, de pontosan olyan, amilyennek egy ilyen történetnek lennie kell. A látótávolság hatalmas, minden csillog és villog, a nedves felületeken megtörik a napfény, a holdvilág pedig megvilágítja az apróbb repedések mélyét is. Minden egyes NPC fergetegesen kidolgozott, egyediséggel rendelkező karakter, olyan – a nagyközönség számára láthatatlan – apró változtatásokkal, melyek garantálják, hogy ne egy kaptafára készült, minimális cicomával összedobott töltelékanyagokként éljék világukat. Ám valami mégis ott motoszkál az ember fejében: hiába az elképesztő effektek (különösen HDTV-n), a részletes, változatos textúrák, a bájos szereplők, ha nem egy helyszínnél, jelenetnél érezhető, hogy honnan eredezteti gyökereit a produktum. Sajnos nem egy pályán látszik, hogy tervezésekor egy szerényebb képességekkel rendelkező hardverben gondolkoztak a fejlesztők (különösen gondolva itt pár bosszantóan szűk és jellegtelen barlangra, teremre), ez különösen érezhető az elfek birodalmában, valamint a Badlands-en, ahol valóban több százan esnek egymás torkának, ám a had egyetlen modell megtöbbszörözéséből áll össze, melyek tetemes hányada ütemre, pontosan akkor és úgy mozog, ahogy társa: első generációs játék a jobb összeállítása. A Beyond Good & Evil óta nem lehetett részünk ilyen elképesztően változatos, szívbemarkolóan tökéletes hangszekcióban: ez értendő a szinkronhangok többségére is, pár kivételt leszámítva.











MARTIN BELESZÓL!

Egy öt évig fejlesztett játék. Öt évig. ÖÖÖÖT ÉÉÉÉÉVIG. És már öt évvel ezelőtt, a GC-s verzió is szép volt. Azóta még szebb lett. De könyörgöm: öt év alatt nem sikerült véglegesen gatyába rázni? Én azt hittem, a nadrágomba fogok csinálni tőle. Aztán végül csak egyet morgott a bendőm. De még így is nagy élmény. Egy nyolcas nálam.

Kameo, ez nyilvánvaló, ám ettől még nem megbocsátható az erőforrások ilyentén történő kihasználása. Egyéb hibák természetesen akadnak bőven, a kamerakezelés és a tényleges irányítás nem egy alakkal idegtépő, az őszülés folyamatát alaposan meggyorsító procedúra, nem ritkák az egymásba olvadó tereptárgyak, a speciális effektusok némelyike gyakorlatilag érzékelhetetlen a képcsöves televíziókon, két pozitívum azonban képes ezt egyensúlyozni: egyrészt a teljesen szaggatásmentes, állandó értéken stagnáló képfrissítés értéke, másrészt pedig a hangulaton alaposat dobó zenei aláfestés, mely már a termék boltokba kerülése előtt adott egy kis ízelítőt magából. Tény: a Kameo mögött álló nagyzenekari mű pazar, az elmúlt évek legeredetibb és leg-

VERDIKT

Minden hibája, gyengesége és negatívuma ellenére a **Kameo** vérbeli, a harcra elképesztő mértékben támaszkodó platformjáték, egy olyan álomszerű utazás, mely a gyerekkor földöntúli világait lefestő mesék egyvelegét önti digitális formába. A stilizált, varázslatos és technikai szempontból is (szinte) kifogástalan vizuális körítés, a tíz eltérő képességekkel rendelkező elementáris harcos, a 8-10 órásra szabott játékidő kiemelnék a szürke tömegből, de nem teszik: a Kameo sajnos semmit sem tesz hozzá az unalomig ismert formulához, elképesztő közönnyel kezeli a sablonokat, szinte semmi olyat nem képes felmutatni, amit máshol, korábban már nem láttunk. Kicsit bosszantó, kicsit korlátolt, kicsit idegesítő, apróbb hibáktól szenvedő – de ettől még egy szórakoztató, stílusában a platformon jelenleg egyedülálló szösszenet: *csak épp nem ezt vártuk.*

Wilson

KAMEO: ELEMENTS OF POWER

MICROSOFT GAME STUDIOS / RARE

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1-2 Játékos, dd 5.1, 480p/720p, letölthető tartalom

✔ átütő atmoszféra

× pár bosszantó hibával, egyediség nélkül

7.5 pont

VISSZA KETTŐ PADLÓGÁZ







A Gran Turismo sorozat elképesztő térhódítása és a harmadik epizóddal létrejött monopóliuma felforgatta a konzolon mindig is nagy népszerűségnek örvendő stílust. Az autós játékok átfogó közönséget megcélzó jellegükből fakadóan mindig is nagy népszerűségnek örvendtek, platformtól függetlenül: a GT a hardcore-nak szólt, a tuningolás, az egyre keményedő versenyek, a több száz jármű és a változatos pályaszakaszok hosszú távú, gondos odafigyelést igényeltek, az addiktív (akkoriban a tényleges multiplayert mellőző) szingli porció milliókat szippantott magába, kultuszt és legendát teremtett, valamint eladta az egyes és kettes számú pléjstációt – na jó, ez így ebben a formában erős sarkítás, de tény az instant akcióba fejest ugró és a száguldást kereső hozzáállást. Az immáron negyedik epizódjánál járó széria – abszolút szubjektív véleményem alapján – a legutóbbi próbálkozásával elvesztette önmagát, letért a helyes útról, sivár és élettelen volt: a PGR3 ezt minden szempontból orvosolja, sőt: új etalonként vonul be az Xbox360 egyelőre még szűkös kínálatába.

MSR

Sebesség, stílus, extravagancia – a Project Gotham Racing kulcsszavai. Annak ellenére, hogy az impresszív, 80 vezethető és megcsúsztatással történő bevételéért, egyszóval a precíz de látványos vezetésért. A szalagkorláttal történő közelebbi ismeretség ennek elvesztésével jár, hasonlóan az egyes opciók által megkövetelt feladatok elbaltázásáig. Azokból pedig van bőven, a klasszikus árkád gyökereket ápoló utcai versenyzés mellett az utolsó pozícióban lazsálókat elimináló módozat, időre menő körverseny, bóják közötti navigálás: változatosságból nincs hiány, az egymástól gyökeresen eltérő, jól összehangolt nehézségi fokok pedig szavatolják, hogy a több futam után monotonná váló szakaszoknak ismételten nekifusson az





ami tény, a GT arcpirítóan népszerű mind a mai napig. Egy dolgot azonban soha sem tudott megvalósítani: megszólítani a tétova mainstream közönséget. Ne firtassuk az Electronic Arts kiadói tevékenységét, az általa deklarált fejlesztési követelményeket és irányvonalakat, a gyártósorokat elhagyó produktumokat: koncentráljunk arra, amit elértek. Vitathatatlan tény: a Need for Speed Underground témaválasztása ellenére telitalálat, masszív sikerszériát létrehozó és a kocagémereket magához vonzó, dollármilliókat fejő és termelő (mára már) sorozat, mely újradefiniálta az éjszakai versenyzés fogalmát, ledöntött bizonyos korlátokat, megszólította a publikumot és stílustól alapvetően idegenkedő egyedeket. Innovatív volt a maga nemében, még ha ezt a relatíve gyengébb második epizód nem is tudta bebizonyítani – hiánycikk volt. Igen, volt már a múltban is hasonló koncepcióból táplálkozó szösszenet (Hot Rod, AMIGA, valaki?), de egyik sem érte el azt, amit az NFSU – a komolyabb hangvételű anyagok között igazi felüdülés volt, hasonlóan a Dreamcast rövidre vágott életciklusának végén bemutatkozott Metropolis Street Racerhez, mely mintegy az arany középutat képviselte, hiszen a rugalmas Kudos rendszer éppúgy jutalmazta a maximalista egyének precíz kanyarbevételi technikáját és a rekordidők lefaragására tett kísérleteket, mint vásárolható jármű paraméterei nem módosíthatók – nyoma sincs az Underground két epizódja által elfogadhatóvá és egyszerűvé tett tuningolásnak, vizuális- és teljesítménybeli változtatás lehetőségének –, a PGR3 mégis vérbeli szimulátor, hiszen csupán egyetlen dologról szól: a fizika kőbe vésett törvényei alapján viselkedő autók által nyújtott vezetési élmény szívszorítóan reális megvalósításáról – ehhez pedig nincs szükség a csomagtér pókhálós sarkaiba rejtett nitrópalackokra, a nap sugaraiban fürdő fényezést elcsúfító matricákra és dekorációkra, a négykerekű dinamikáját minimális mértékben módosító kiegészítő alkatrészekre. Minden adott a tökéletes élményhez – a szingli porció mindig is sarkalatos pontja volt a szériának, hiszen a PGR az egyre nehezedő körülményeket kínáló, önmagát ismétlő szakaszok által emeli az egekbe a kihívást, ez pedig most sincs másképp.

A karrier módusz öt város több szegmensre osztott pályáit kínálja meghódításra, számos ismerős elemmel. Az első és legfontosabb természetesen ez alkalommal is a Kudos-ok – a PGR sajátságos elnevezésű pontjai – bezsebelése, mely gyakorlatilag minden komolyabb trükközés nélkül, folyamatosan tölthető fel a játékos számlájára. Kudos jár az ellenfelek hátsó felében történő maradásért (draftolás), a kanyarok kézifékkel, ember a jobb eredmény és a méretesebb Kudos-mennyiség érdekében. Mondanom sem kell, a hangsúly a statisztika kozmetikázásán felül a garázs feltöltésén van, mely 80, eltérő képességekkel rendelkező és egyre drágább autócsoda közül választva érhető el.

A felhozatal pazar, a szűknek éppenséggel nem nevezhető repertoár csak és kizárólag az átlagember álmaiban lebegő, dollár-százezreket érő, elképesztő szerkezetekből áll – az eredeti licenccel rendelkező (és nyílván ezért nem sérülő) modelleket olyan híres-neves cégek jegyzik, mint a Ferrari, a Lotus, a Shelby, a Mustang, a Mercedes és a Honda, valamint más, értéküket tekintve legalább ilyen nívós kincsek. Zúgnak, sivítanak, hörögnek és pöfékelnek, pont úgy, mint valós megfelelőjük. Ez a szűkös felhozatal azonban gyorsan kifulladna, tekintve a 10-12 órára szabott szavatosságot, melyet egyrészt a saját pálya kreálását lehetővé tevő szerkesztőfelület, másrészt pedig az online komponens egyensúlyoz.

Utóbbi pedig egyértelműen a jövő, hiszen mind az Xbox 360, mind a hármas számú Pléjstáció az Internet kapcsolatból táplálkozó multiplayer módusz tökéletesítésével emeli egy új szintre a videojátékokat: nincs mese, a magányos kalandok kora leáldozóban van, az elkövetkező éveket egyértelműen a virtuális











harcterek uralják majd. A PGR3 rögtön magasra is emeli a lécet, az online karrier legalább olyan jól kidolgozott, mint szingli párja. Stílusbeli társaihoz hasonlóan a vérre menő küzdelem a győzelmekért járó vaskos pontokért zajlik, az élményt a kontrollert koptató humán playerek kiszámíthatatlan manőverei adják – még mindig az a helyzet, hogy egyetlen hibátlanul megírt mesterséges intelligencia sem képes ugyanazt nyújtani, mint ez. Magától értetődően a rövidebb szabadidővel rendelkező egyedeknek nem kell beleugraniuk a mélyvízbe, az instant action azonnali csatlakozást és rövid, egy futamra szóló kapcsolatot zúdít az ember nyakába, felkészítve (vagy épp elrettentve) őt a komolyabb, összetettebb versenyektől.







TREKNOLÓGIA

Az MSR a maga idejében makulátlan, a Dreamcast képességeit maximálisan kihasználó, végletekig toldozott-foltozott gyönyöradag volt: a **Project Gotham Racing 3** ennek a négyzetre emelt, végtelennel megszorzott és ízléses bombonhoz hasonlatos csomagolásba bújtatott földi paradicsoma. Kánaán földje csupán alulról nyaldossa az Xbox 360-ban rejlő tripla erőtartalékot, ám még így is elhozza azt a régóta áhított vizuális frissítést, melyre a látványvilág meghatározó szerepének bűvköréből kitörni kénytelen konzolos társadalom várt. Gyönyörű, festői és fájóan hibátlan – a szerzőből kitörni képtelen kritikus nem talál fogást, csupán apróbb kiszögeléseket, melybe vaskarmait belevájhatja. Értelmetlen és igazságtalan összehasonlításképp felhozni a műfaj jelenlegi képviselőit, ám már a bevezető animáció megtekintése után deklarálhatjuk a HD-éra és a nextgen korszak beköszöntét. Vége a Gran Turismo 4 parédás szereplésének, a Forza Motorsport fotorealisztikusnak titulált körítésének. Kompromisszummentes, parasztvakítás nélküli, letisztult, az egyszeri nézőt ámulatba ejtő gyönyörűség, melyet szavakkal körülírni csupán féktelen nyáladzás és a pátoszgépezet által ontott jelzők tömkelegével lehet. Festőien szép, élénk színkavalkád, bődületes fény- és árnyékhatások (a nap *elvakít*, ha kiszáguldunk az alagútból, emberek!), elképesztően éles kontúrok, részletgazdag és méreteiben lenyűgöző környezet. New York felhőkarcolóinak dzsungele tényleg az égbe nyúl, Las Vegas pálmafákkal övezett játszótere nappal tengerparthoz hasonlatos karibi hangulatot, éjjel pedig neonfényben úszó parádét kínál, míg Tokyo sajátságos cyberpunk lenyomatot hagy maga után, híres-nevezetes lokális látványosságokkal tarkított és teljes valójukban három dimenziós, előre letárolt mozdulatokkal csápoló, fényképező és integető közönség által közrefogott aszfaltcsíkok rengetegégben. Az ezeket uraló robbanómotoros csodák ehhez mérten csillognak, szinte úsznak a süvítő szélben, az impresszív belső kameraállás pedig olyan rálátást kínál, melyre eddig nem volt példa. A kaszni remeg az egyenetlen úton (!), a nap különböző szögben világítja meg az ablaktörlőig és sebváltóig lemodellezett belső teret, a szélvédő pedig a felvert portól koszolódik, az apróbb koccanásoknál bepókhálósodik, a sofőr pedig minden egyes váltásnál leveszi a kezét a kormányról. A PGR3 él, lélegzik, magához láncol és megadja a kegyelemdöfést: a játékos olvad, élvez és extázisba esik.

Van hová fejlődni ez tény, hiszen a törés mint olyan még mindig idegen a Bizarre Creations-tól, képcsöves televíziókon pedig zavaróan, de megszokhatóan rosszabb a fényerő – de még így is minden gond nélkül a földre teper és ott is hagy, balzsamos, gyakorlatilag a modern és a klasszikus zeneipar jelesebb képviselőinek műveit az ember fülébe dúdoló szerzeményekkel. A méretes listán többek között az LCD System, Bach és Liszt, Carbon Kid és más alkotók művét tartalmazza, dinamikus rádióállomások formájába öntve, melyek között menet közben a D-pad segedelmével szörfölhet a játékos, anélkül, hogy le kéne vennie a szemét az útról.



VÉGÍTÉLET

A Project Gotham Racing 3 vérbeli, minden porcikájában nextgen produktum, nem kurrens generációról átemelt, nagyobb felbontású textúrákkal és parádés látványeffektekkel higított koktél, lebutított és csupán esztétikai szempontból értékelhető csökevényes pótlék, a gép startjára kidobott maradék. Megdöbbentő az a hihetetlen összetettség, amit belefeccöltek – a káprázatos látványvilág, az elképesztően részletes és élettel teli, bődületesen változatos, centiről-centire felépített pályaszakaszok tömkelege, a realitás mércéjét kiakasztó vezetési modell, a súllyal, eltérő képességekkel és szeszélyekkel rendelkező vezethető járművek garmadája, valamint az ebből fakadó összhatás magáért beszél: a PGR3 nem egyszerűen az Xbox 360 első játékhullámának legjobban sikerült darabja, de stílusának kiemelkedő alkotása, a Forza Motorsport és a Gran Turismo pozícióját megingató csoda, melyet nem egyértelmű technikai-, hanem a száguldás mint fogalom modelljének előnyével ér el. A sokrétű online komponens és az összetett Kudos rendszerű, izzasztó kihívást (ámbátor rövidre fogott játékidőt) nyújtó szingli porció által nyújtott addiktivitás elkerülhetetlen, a produktum magához láncol és el nem ereszt: visszautasítani, letenni lehetetlen.

Wilson

MARTIN BELESZÓL!

Majdnem minden benne van, amiről egy autóversenyeket kedvelő játékos valaha álmodott. Ezt a Ridge Racer 6 mellé, vagy emellé azt – és egy jó ideig el leszel foglalva... a Forza 2-ig, vagy a PS3-as Gran Turismo-ig.

PROJECT GOTHAM RACING 3

MICROSOFT / BIZARRE CREATIONS

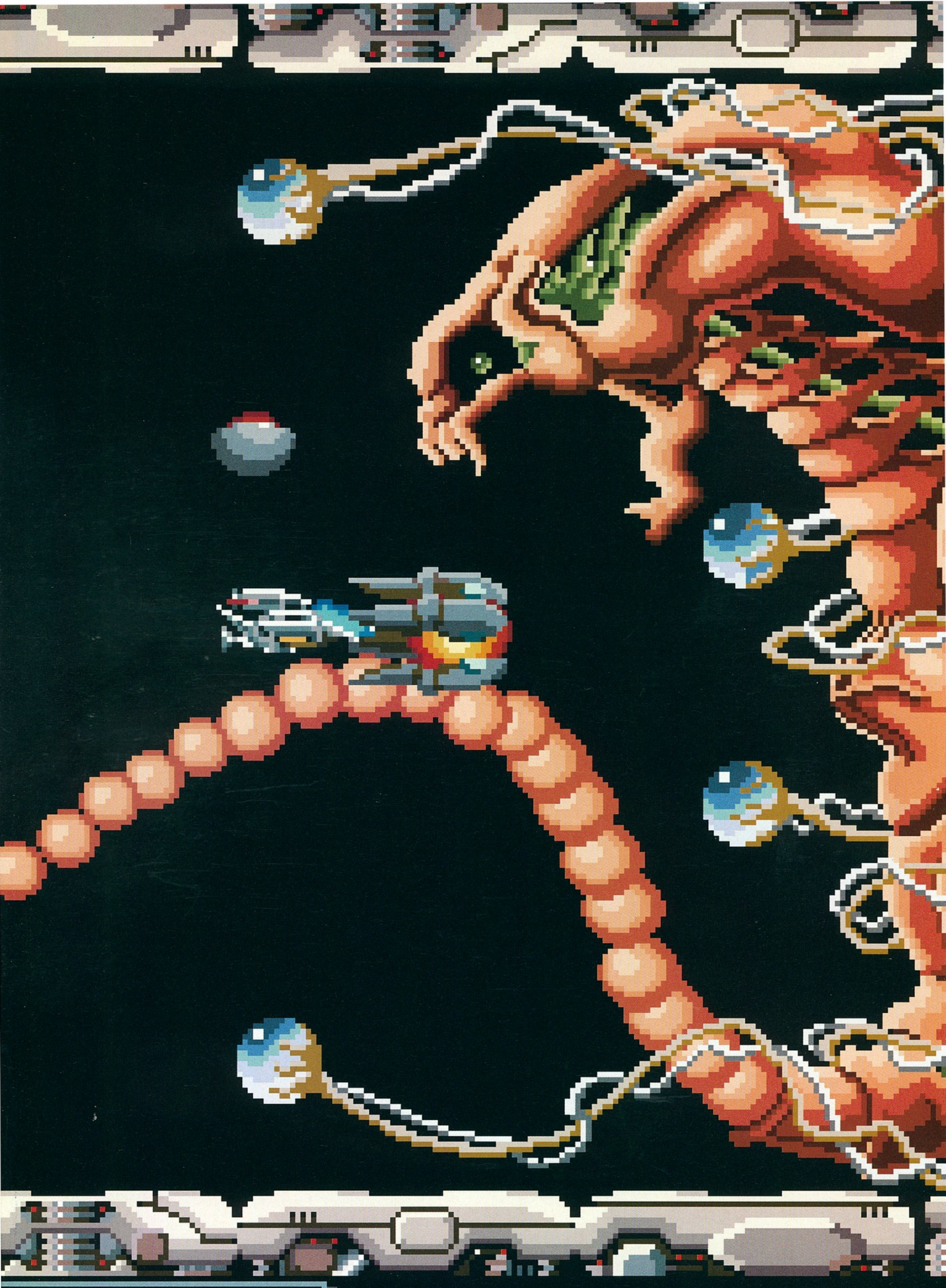
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-8 Játékos, dd 5.1, 16:9, system link, live aware, 480p/720p/1080i

✔ elképesztő összhatás
× soványka egyszemélyes élménnyel

9 pont

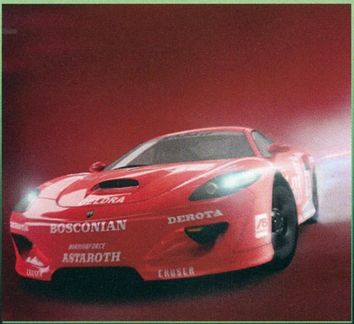


R-TYPE. 1987. IREM

YOU WANNA GET HIGH?

Ridge Racer 6™















Az árkád száguldás fogalma az elmúlt évek során gyakorlatilag egybefonódott a Ridge Racer nevével: annak ellenére, hogy tavaly szeptemberig kizárólag a Playstation brand gépeinek tulajait boldogította, és annak ellenére, hogy a piac csak úgy dúskál a hasonszőrű produktumokban – elég, ha csak a SEGA zseniális Outrunjára gondolunk. A *Namco* jó lóra tett, mikor úgy döntött, hogy kiemeli az árkádrengetegből a szériát és átülteti konzolra: kérdés, hogy megérte-e a kenyértörés a Sony-val, hiszen az Xbox jövője még mindig kérdéses az ázsai régióban, ott, ahol eddig az emberek rohantak a boltba az éppen aktuális gépért, ha RR-ről volt szó. A PSP port korrekt, a korábbi epizódok pozitív elemeit magába foglaló folytatás, mely mind a mai napig a Sony handheld felhozatalának egyik legerősebb darabja, mind vizuális paramétereit, mind az általa nyújtott élményfaktort tekintve. Ugyanez igaz legfrissebb jelentkezőnkre is, a játékélmény a régi, a látványvilág fenomenális, az általa nyújtott száguldás kifogástalan – a hatodik epizód nem véletlenül az egyik legkelendőbb Xbox 360 produktum.

LET'S GET READY TO RUMBLEEE!

Maga a versenyzési metódus maradt a régi, játéktermi gyökereihez hűen a Ridge Racer – szó szerint – féktelen száguldást kínál annak minden bájával, ám a sorozat esszenciáját az éles kanyarok bevételéhez használt driftelés adja, melynek itt az eddigieknél is fontosabb és döntőbb szerepe lesz, mivel a széles skálán mozgó vezethető járművek paramétereinek legfontosabb eleme a driftelés alatt nyújtott teljesítményük – némelyik autó kitolt farral csúszik, mások szépen, ívesen fordulnak, és így tovább. Pontosan ezért fontos és érdemes küzdeni és megszerezni a mintegy 100 járgány mindegyikét, hiszen ez a széria lényege: mindent megismerni és megkaparintani. A Ridge Racer 6 ehhez minden eszközt megad, a tradicionális bajnokságot elképesztően ötletes szingli módozat váltotta fel: a Ridge Racer univerzum hexameterekre bontott és egymással szoros kapcsolatot ápoló tejútrendszere megközelítőleg 110 futamot kínál, ráadásul tetszőleges sorrendben. A szakaszok megadott sorszámmal rendelkeznek, a terebélyes háló pedig gyakorlatilag szabad átjárást biztosít közöttük, így a játékos szabályosan kijelölheti az általa kiszemelt utat, amin végig kíván suhanni – egyszerre akár többet is, így nem kényszerül a teljesített szakaszok után visszalépni a menübe, hanem a célon áthaladva automatikusan betöltődik a következő event. Ennek az érdekes megközelítésnek a funkcionalitáson kívül komoly szerepe is van, mivel egy-egy nehezebb futamot bevállalva sokkal nagyobb bónuszban részesül a győztes, mintha végig a könnyebb, sima vonal mentén haladna, sőt! A PSP változatban bemutatkozott nitrózás lehetősége ismét adott, a jelentős sebességnövekedést előidéző N2O fröccs komoly előnyhöz juttathat a nagyobb egyenes szakaszokban vagy a komolyabb hurkok végigdriftelése előtt, a három palack – melybe folyamatosan, magától töltődik a nedű – egy láncban is felhasználható, így biztosítva a nagyobb népcsoportok magára hagyását és a dobogó legfelső fokára történő felmászást. Azonban az univerzumban csak végszükség esetén, komolyabb elakadáskor ajánlatos bekapcsolni ezen beépített segítséget, lévén a végeredményt és az elérhető új pályarészeket jelentősen befolyásolja az a tény, hogy használtunk-e gyorsítót vagy sem: a tiszta küzdelmet jobban díjazza a gép. Az egyedüli negatívuma ennek a megközelítésnek, hogy a széria korábbi kivetüléseiből ismerős pályák reinkarnáció véges, korlátozott számban képviseltetik magukat, így a 110 szint kissé csalóka, a legtöbb betoncsík ismétlődik, így a tényleges kihívást egyrészt az egyre jobban vezető ellenfelek, másrészt a megszerzendő benzinfalók nyújtják. Természetesen az instant opciók éppúgy az RR6 részét képezik, mint korábban, az időre menő küzdelem és az egyszeri abroncskoptatás a helyén van, az igazi ínyencséget ennek ellenére a multiplayer komponens adja, melyben maximálisan 14(!) humán player kezdheti meg egymás masszírozását, mindezt kifogástalan, hibáktól mentes technikai háttérrel tálalva.

Ez a teljes odafigyelés a képernyőn megjelenő látványra is igaz, a **Ridge Racer 6** bődületesen szép, szinte lemászik a képernyőről, az ismerős helyszínek csak úgy sütkéreznek a nagyfelbontású textúrák és a képet színesítő speciális effektusok bőségszarujában, ráadásul HDTV nélkül is kiválóan teljesít, mindemellett a legstabilabb framerate értéket nyújtva, gyakorlatilag röccenésmentes, kifogástalan megjelenítést szolgáltatva. A zenei kompozíció szintén csak pozitív jelzőket kaphat, erőteljes elektronikus ámokfutások bődületes narrációval párosítva, a Ridge Racer élmény így minden szempontból a helyén van. Addiktív, hosszú távú kapcsolattal csábító árkád gyönyöradag ez, mely nem hiányozhat egyetlen jelenlegi Xbox 360 tulaj kollekciójából sem, függetlenül attól, hogy szereti-e a stílust vagy sem.

Wilson

MARTIN BELESZÓL!

Én valahogy így képzelek el egy első körben piacra dobott nextgen stuffot: gyönyörű szép, tökéletesen játszható, szórakoztató, fantasztikusan hangulatos, és hosszú távú mókát garantál. Én megvettem magamnak, és te sem fogod megbánni, az szinte biztos. Ha két autós gémet akarsz a 360-odhoz, ez legyen az egyik!

RIDGE RACER 6

NAMCO

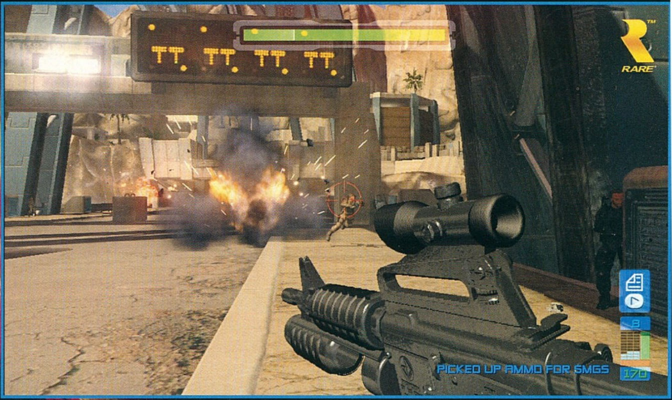
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

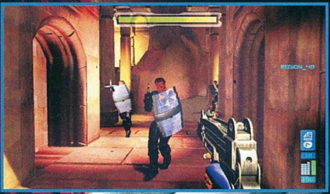
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-14 Játékos, dd 5.1, 16:9, 480p/720p/1080i

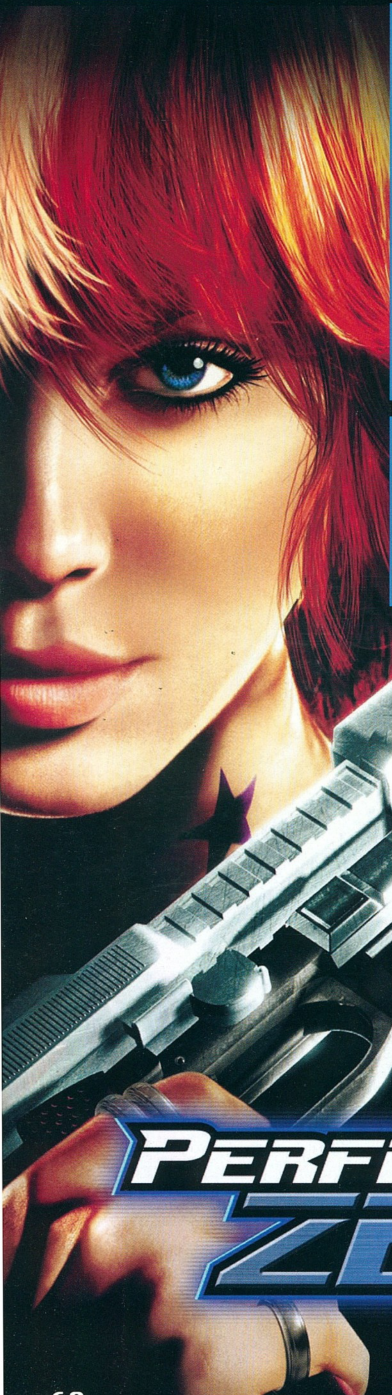
✔ vérbeli ridge racer
× kezd kialudni a tűz?

8 pont









Killer-App
1. [gyilkos szoftver] olyan program, melyért a felhasználók megvásárolnak egy hardvert
2. mindenkori szenzáció

A Nintendo 64-es GoldenEye a maga nemében tökéletes játék. Elnézést, ez így pontatlan: a GoldenEye stílusának egyik legjobbja. Bár az általa feldolgozott téma elcsépelt és érdektelen – Pierce Brosnan kalandjai James Bond bőrben a sorokat író egyed szerint nem illenek a patinás filmszéria vérvonalába –, valamint a kiteljesülésének teret adó platform más stílusokban jeleskedett, az 1982 óta az iparban dolgozó Rare mégis olyan frenetikus, egyedi alkotást hozott tető alá, melyre mind a mai napig, 9 év elteltével sem akadt példa konzolfronton (leszámítva persze a HALO-t). Sikeresen ötvözte magában a belső nézetes lövöldék klasszikus vonulatát az éppen akkor teret nyerő „stealth-action" széles eszköztárával, beleértve a speciális mozdulatokat és kellékeket (a szerző bevallja, hogy komolyan gondolkozott egy N64 megvásárlásán csupán emiatt, mivel rendkívül kellemes perceket okozott neki a produktum az 576 Shopban kiállított standnál) Az ezt követő Perfect Dark ugyanez, csak pepitában – egyrészt az eltelt 3 év alatt jelentősen előrelépett a látványvilág, másrészt sokkal nagyobb hangsúlyt kapott a lopakodás: szintén klasszikus, FPS alaptézis. Folytatásra vágyott a nép: majdnem meg is kapta. A Microsoft bekebelező akciója okán Xbox fejlesztővé avanzsált csapat dolgozott serényen, ám az elbaltázott ütemtervnek hála egy új masinának kellett megjelennie ahhoz, hogy a publikum szemügyre vehesse azt, amire oly régóta várt. Megérte?

1-2-3

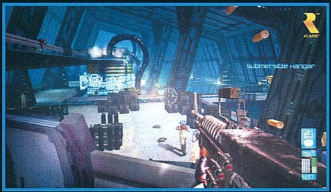
Egy jó FPS öt létfontosságú komponens tökéletesre csiszolásával születik meg. Az első és legfontosabb a **sztori** – a történet, melyet átél, felfedez és megismer a játékos a programmal töltött órák alatt. A Perfect Dark Zero már itt, eme kulcsfontosságú pontnál vad köhögésbe kezd: a Rare által megálmodott háttér elképesztően bugyutácska, szétszórt és sivár. Se egyediség, se koncepció, pusztán egy cyberpunk környezetbe oltott B-kategóriás szösszenet. Mivel a PDZ prequel, azaz előzmény, az N64-es elődhöz nem kötődik szervesen. Joanna kezdő, zöldfülű fejvadász, még éppen szárnyait nyitogatja apja, Jack Dark patronálásával, a Dark Bail Bonds csapat keretén belül, mely lényegében egy triumvirátus, hiszen a teamet erősíti még az erőteljes informatikai képességekkel és elbűvölő hanggal rendelkező Chandra. Komoly, globális fenyegetéssel kell szembenézniük, hiszen a dataDyne elnöke, a Max Payne-i gyökereket ápoló Zhang















Li és bájos csemetéje megkaparintja, majd a világpiacra hajítja Deatmatch szoftverét: a kódsor egy a valósághoz tökéletesen hasonlító virtuális kiképzőterepet kínál, csakhogy az esetleges elhalálozás a realitásra is kihat – aki bent elpatkol, arra a kintiek is keresztet vethetnek. Zhang Li természetesen ennél sokkal szövevényesebb (és kiszámíthatóbb) tervet dédelget, melynek felfedése és az apokaliptikus elképzelés megakadályozása Jo, illetőleg a Dark Bail Bonds feladata lesz.

A 14 fejezetbe oltott szingli porció minden szempontból oldschool, régimódi FPS adagot kínál. Az egyes missziókat látványos animációkat mellőző, csupán állóképeket mutató dialógusok kötik össze, melyben a bajtársak ecsetelik a szituációt és kijelölik a főbb feladatokat: a beállított nehézségi szint függvényében akár fél tucatot is. A baj csak az, hogy a küldetések között szinte nincs átmenet, egyik helyszínről megyünk a másikra, látszólag mindenfajta logika nélkül. A PDZ ráadásul nem is mondható vérbeli belső nézetes lövöldének, hiszen a játékmenet lényegesen lassabb, mint azt megszokhattuk az akciódúsabb alanyoknál: a PDZ inkább FPS-be oltott TPS, sőt – kiváló No One Lives Forever klón, legalábbis ha azt nézzük, hogy Joanna milyen képességekkel rendelkezik, hiszen a fegyverforgatás lényegében csak másodlagos, a lopakodás és a sunyi gyilkolás sokkal kifizetődőbb, mint a szemtől szembeni konfrontáció, néha pedig egyenesen kötelező, hiszen a biztonsági kamerák tengerében a legapróbb riadó is komoly túlerőt eredményezhet az ellenfél részéről. Boldogulni a gadgetek segítségével lehet, de még hogy!

Joanna minimális felszereléssel, mindössze egy távcsővel felszerelt pisztollyal és egy zártörő szerkezettel startol – a komolyabb fegyverekre és egyéb tárgyakra a történet folyamán, misszióról misszióra tesz majd szert, miközben az intuitív játékrendszernek hála tereptárgyak mögé bújva lopakodhat, fedezékből tüzelhet vagy éppen sarokról sarokra, méterről méterre halad előre, gondosan elkerülve az őrjáratokat és az egyéb biztonsági berendezéseket. Az első zárt ajtónál az inventory-ból pedig előkapja tucatnyi kütyüjének egyikét – a futurisztikus eszközök roppant hasznosnak bizonyulnak, a bevethető nyalánkságok széles tárháza gyakorlatilag a továbbjutást gátló minden akadályt könnyűszerrel ledönt. Van itt érdekes, reflexjátékszerű zártörő, távolról vezérelhető, elektrosokkal felcicomázott lebegő minirobot, aranyos kis robbanó szerkezet, ésatöbbi, ésatöbbi. Élvezetes használni őket, ráadásul muszáj is, hiszen a gyilkolás nem jelent mindig megoldást: eszköz azért van hozzá.

A PDZ változatos, remek **fegyverarzenált** kínál: az FPS-ek második alaptézise. Az inventory mérete korlátozott, így érdemes alaposan meggondolni a küldetés elején, hogy miből mennyit is viszünk magukkal. Maximálisan négy gyilkoló eszközt cipelhet magával Jo, a komolyabb cuccok viszont már több slotot foglalnak el, ráadásul a súlyosabb darabok az amúgy is döcögős mozgási sebességet is befolyásolják. Választani van miből, hiszen már a legkisebb kaliberű töltetből is több fajta kínálja magát, ráadásul a bevethető arzenál minden egyes darabja rendelkezik a mostanság hanyagolt másodlagos tüzelési funkcióval. Ez az alapfelszerelés esetén jelenthet hangtompítót, az ellenfeleket egymás ellen fordító biotöltetet, a cső végére csatolható elemlámpát, gránátvetőt, sőt: akad olyan szerkentyű is, mely automata gépágyúvá szerelhető, így szavatolva az esetleges megvédendő objektum biztonságát. A legstílusosabb azonban mégis a CMP 150-es istencsapás, mely egy holografikus Joanna-t vetítit ki: míg a gaz ellenfél az ál-énünkbe ereszti ólomkészletét, addig a hátuk mögé kerülve könnyű célpontot képeznek.

Sajnos hiába a széles eszköztár, ha a **mesterséges intelligencia** olyan barbár munkáról árulkodik, melyet '93-ban a Doomtól még szemrebbenés nélkül elnéztünk volna, de most, 2006-ban már sajnos nem tudjuk megtenni. Nem elég, hogy a karakterek úgy mozognak, mintha legalább 45 kiló lenne a hátukon, a talpuk alatt pedig tükörsima jég, ráadásul még nem is képesek olyan minimális mozdulatot elvégezni, mint a fedezékbe vonulás, vagy komolyabb csapat esetén a bekerítés. Inkább csak állnak és... lőnek. Sokat. Érdektelenül szemlélik a közvetlenül mellettük álló társ távolból történő lemészárlását, a legnagyobb díszkivilágításban elsuhanó Jo alakját, ráadásul 10-20 méterről is olyan pontosan céloznak, mint a vadnyugati sírjából exhumált Billy a kölyök.

Azonban van egy nélkülözhetetlen elem, ami megmenti a Perfect Dark Zero-t: **multiplayer**. A többszereplős hirig olyan elképesztően jó, fenomenális élményt nyújt, hogy bizony jobb, ha különálló játékként tekintünk rá: ha megtoldották volna legalább kétszer annyi pályával, mint amit alapállásban kínál, akkor önmagában is megállná a helyét – nem véletlenül lett megjelenése után a Live legnépszerűbb alanyainak vezető egyénisége, természetesen szorosan a HALO2 mögött. Első körben van itt egy mostanság szintén hanyagolt Co-op, melyben osztott képernyőn nyomható végig a sivár szingle rész, de nem akárhogy: a két humán játékos Joanna és Jack bőrébe bújhat, ráadásul a missziók is változnak: esetenként más kezdőhelyszínről veszi kezdetét a küldetés, playerenként eltérő objektívákkal. Ráadásul ha a duó egyike elhull a küzdelem alatt, a másik könnyedén feléleszthéti, sőt, ha valamilyen úton-módon kettéválna a csapat, az alsó kategóriás nehézségi fokból már ismerős nyilak mutatják a társ pozícióját. A hab a tortán, hogy mind ez, mind a most bemutatásra kerülő módozat mindegyike az értelemszerű LIVE aréna mellett végigvihető egy TV előtt kuporogva, vagy system linken. Természetesen a komolyabb kihívást az online küzdőtérbe lépés hozza el, mely két jól elkülöníthető témára oszlik: a „deatmatch" variáció (akár botok ellen is megvívható) klasszikus egymás elleni összecsapást, ugyanennek csapatba szervezett formáját, a jól megszokott capture the flag módozatot, valamint az Unreal Tournament által feltalált területszerző / védő hiriget kínálja. A „dark-ops" ennek komolyabbra vett változata, hiszen lényegében csak a körítés változik, minimális szabálymódosítás mellett. A Counter Strike-ra kísértetiesen emlékeztető szisztéma teszi lehetővé a fegyver és felszerelés vásárlást minden kör elején, erre pedig nagy szükség lesz. Az Eradication egyszerű csapat alapú deatmatch, az Onslaught tipikus ostrompárbaj (erős megkötésekkel, a védelem bármikor bővítheti arzenálját, de csak egy élettel rendelkezik). A Sabotage nevéből adódóan bizonyos célpontok megsemmisítését kívánja, végül pedig az Infection inkább üdítő színfoltja a palettának, mint komoly választási lehetőség, hiszen itt a cél az ellenfél megfertőzése, csontvázzá változtatása. A transzformálódott egyedek ráadásul egy csapatba kerülnek, így a kör vége felé komoly túlerővel kell szembenéznie a még tiszta csapatnak.

VIZUALITÁSOK

Élve Herr Liquid szavaival: *kilóg a lóláb*. A Perfect Dark Zero az Xbox 360 nyitókínálatának legfelemásabb látványvilágát nyújtja, hiszen egyik percben még ámul az ember a következő generációs hardver nyújtotta erőforrások által létrehozott összhatáson, míg a másukban fanyalog a baltával kifaragott éleken, az egymásba olvadó tereptárgyakon és az olykor transzcendes villogásba kezdő textúra illesztéseken. Ennek oka nyilvánvaló: a PDZ gyakorlatilag már készen állt arra, hogy megjelenjen Xbox-on, csakhogy már túl késő volt – egyrészt mert a Microsoft már korábban meglódította a nextgen kavalkád kerekét, másrészt pedig a Rare túl sokáig húzta a fejlesztést. A „felhúzás", az igényekhez igazodó tunningolás sajnos nem sikerült valami fényesen, nem egy helyszínen érződik, hogy lényegesen visszafogottabb paraméterekre méretezték, mind külsejét, mind a felépítését tekintve. A fegyvermodellek némelyikét minden komolyabb erőfeszítés nélkül kenterbe veri a kurrens masinákon taroló BLACK hasonszőrű eszközei, a belső terek némelyike szívszorítóan szögletes, sivár, a karaktermodelleknek pedig van egyfajta érdekes, már-már FIFA '06-os mélységekbe süllyedő műanyag hatása, melyhez ráadásul társul egyfajta nevetséges senior mozgás. A képernyőre ráeresztett post-processz cicoma sem volt túl jó választás, hiába a HDTV-n elképesztően jól festő glowing effekt, ha ettől minden tereptárgy és lokáció olyan fényes szószban fürdik (még az éjszaka közepén is), hogy már-már naptejért nyúlna az ember. Természetesen megvannak a maga szépségei, mint említettem volt nem egyszer komoly állkeresgélés indult meg egy-egy szaftosabb környezetet vizslatva, főleg ha azt is figyelembe vesszük, hogy képfrissítési problémák mindössze csak a 32 fős online csatározások közben figyelhetők meg: a szaggatás akkor is minimális, szinte elhanyagolható mértékű. Sajnos a hangszekció már nem érdemel ilyen fokú elnézést, a szinkronszínészek elképesztően gyatra munkát végeztek – igaz, ilyen harmatgyenge dialógusokból nem lehet kacsalábon forgó palotát építeni – a zenei aláfestést pedig kételű dolog: akinek bejön ez a pszichedellikus techno ámokfutás, az minden bizonnyal élvezni fogja: rám a frászt hozta.

NAPHOZ HOLDDAL

Félreértés ne essék: az értékelőben szereplő pontszám korántsem az elképesztően gyatra, borzalmasan unalmas és sablonos sztori által megtámogatott egyszemélyes hadjáratnak szól, hiszen az nyilvánvalóan egy hosszúra nyújtott bevezető a multiplayer opcióhoz. Nem hölgyek-urak, a Perfect Dark Zero érdemei egyértelműen az online hirignél mutatkoznak meg, ott pedig nagyon: változatos játékmódozatokat kínáló, technikai problémáktól mentes és bődületesen hangulatos opció. Sajnos el kell fogadnunk, hogy a jövőben megjelenő termékek döntő többsége megköveteli a szélessávú netcsatlakozást, hiszen az élmény így lesz teljes, a kör így zárul be. Ha az elkövetkező években megjelenő FPS-ek ezen porciója fele ilyen jó lesz, már akkor jól járunk: legközelebb azért tessék az offline gamerekre is gondolni.

Wilson

MARTIN BELESZÓL!

Első alkalommal cirka 8 percet tudtam a PDZ társaságában eltölteni – a próba heveny anyázásba és köpködésbe torkollott. Ez a game vérgagyi, semmi köze a nextgenhez, és elejétől a végéig átverés, az összes túlhúzott fény-árnyék és bump mapping effektjével együtt – és ehhez akkor is tartom magam, ha a jövő hónapban belefulladok majd a sértett 360 tulajok mocskolódó leveleibe. Jó a multija? Inkább a szinglije lett volna jó…

PERFECT DARK ZERO

MICROSOFT GAME STUDIS / RARE

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

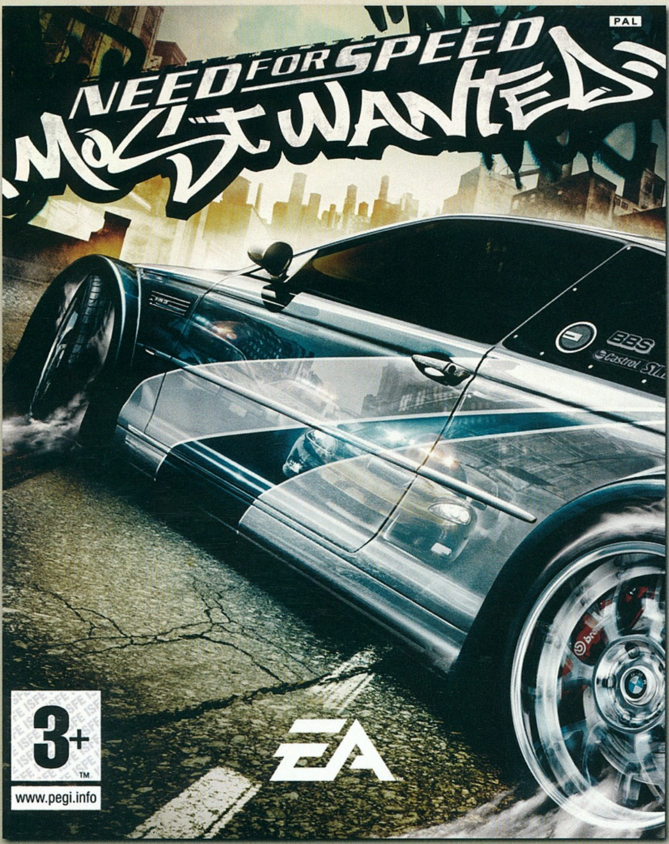
grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-32 Játékos, dd 5.1, 16:9, live aware, system link, 480p/720p/1080i

✔ erős multiplayer
× harmatgyenge single, kétarcú grafika

7.5 pont

SZÁGULDÁS, PORSCHE SZERELEM









Egy új platform bevezetéséhez gyönyörű, akciódús és a nagyközönség számára egyszerű, nem kifejezetten a hardcore-nak szóló produktum kell: kivételt képeznek ez alól természetesen az egyes bejáratott szériák képviselői – különösen gondolva itt pléjstációs fronton a „Végső Álmodozásra", dobozbúvároknak a „Behálózásra" – ám a fenti definíciónak leginkább két stílus felel meg: belső- / külsőnézetes lövöldék, vagy négykerekű járgányokat tartalmazó modern fogathajtó versenyek.

Az Xbox 360 startja az utóbbi kategóriában két jelöltet is indított: az egymással szemben álló felek teste mint két íj feszül egymásnak, várva arra, hogy eldördüljön a startpisztoly. A most boncasztalra kerülő Most Wanted érdemei vitathatatlanok, a tavaly év végén újból magára talált Need for Speed sorozat gyakorlatilag minden platformon (a DS inkarnációt ne számítsuk bele, hiszen az nem felel meg a videojáték kritériumainak, sem az élethez való jog alapfeltételeinek) hódított és hódít – az illegális száguldásnak még mindig nagy keletje van, urbánus környezetbe helyezve, ráadásul az éj sötétjét hátrahagyva pedig hatványozottan érdemes a KRESZ és a közrend minden szabályának megsértése. Sajnos az előjelek nem voltak túl bíztatóak, az *EA Canada* bevallottan csekély létszámú csapattal, csupán alapvető szempontok alapján vágott neki a kurrens generációra szánt jövevény X360-as kiadásának felcicomázására, ám a végeredmény ennek ellenére mégis teljes mértékben pozitív, sőt: ennél jobban megpiszkálni valamit, ilyen rövid idő alatt nem is lehetett volna jobban.

NEXT-GEN

Minden itt van, aminek lennie kell: a bődületesen gyatra színészi alakításokkal gazdagított, mégis elképesztően hangulatos és sajátságos, szánalmas mivolta okán kiváló CG / valódi karakterekkel tarkított átvezető animációk és az ehhez kapcsolódó karrier módusz, több mint kéttucatnyi megvehető- és a végtelenségig tuningolható kasztni, futószalagon haladó, képességeit tekintve hátrányban lévő mesterséges intelligencia, agresszív, földön és a fellegekben egyaránt támadó közeg, az ismert szabályok által vezérelt instant versenyzési lehetőségek, valamint az Xbox Live egekig magasztalt paramétereihez igazodó online porció, mely sajnos a Most Wanted legóból összetákolt konstrukciójának leggyengébb, egyértelműen a legkisebb ráfordítást kapott építőkockája. Csökevényes kínálat játékmódok terén, ráadásul maximálisan négy főre limitált résztvevővel. Érthetetlen, hogy miért kellett ilyen korlátok közé szorítani a következő generációs konzolok egyértelműen legnagyobb figyelmet érdemlő szervét, hiszen a remek hálózati kód lagtól és egyéb problémától mentes élményt kínál, a hardver pedig mondanom sem kell könnyen megbirkózna kétszer / háromszor ennyi humán playerrel.

Bár a Most Wanted nextgen inkarnációja a fejlesztés során csupán minimális erőforrással, egyértelmű hátránnyal gazdálkodhatott, mégis elsőgenerációs mivolta ellenére az e hónapban terítékre került X360-as játékok összhatását tekintve toronymagasan kiemelkedik a szürke tömegből, kizárólag esztétika- és technikai szempontból. Legyen lévén szó a vastag pénztárcával (és az ezt alátámasztó igényességgel vagy épp trendiséggel alátámasztott) rendelkező vásárlók HDTV-jéről, vagy az átlag konzolgamerek képsugaras televíziójáról, a produktum minden megjelenítőn kiválóan teljesít, ellentétben a kiadó sportszériájának kosaras ágától. Bár a textúrák minősége a fenomenális kurrens-gen változathoz képest nem duzzadt drasztikus méretűre, a kidolgozottságát és az általa keltett benyomást tekintve mégis a legösszetettebb és legkiforrottabb látvánnyal képes bombázni a látószerveket. Magától értetődik, hogy a vezethető és az üldözendő járművek jó pár fokkal magasabb színvonalat képviselnek, melyről a mellékelt képek adnak tanút, ám az i-re a pontot a képernyő egészére ráeresztett post-process effektek teszik fel, mellyel elérhetővé vált az a csöppet sem elhanyagolható apróság, mint a lenyugvó / felkelő vagy épp ereje teljében lévő nap befolyásoló tényezője a látási viszonyokat tekintve, vagy épp a sebességérzetet növelő tájelmosás – az egészben az a legjobb, hogy a Most Wanted mindezt elhanyagolható (a lehető legritkábban jelentkező) framerate problémák mellett, a felhozatalt tekintve a minimálisra csökkentett (csupán pár másodperces) töltési idő mellett képes hozni: ez pedig nagy szó, tekintve a bekezdés elején ecsetelt háttér-információ ismeretében.

Azt hiszem jelen esetben nincs nehéz dolgom, amikor az összegzésre és a konklúzióra kerül sor – a **Need for Speed: Most Wanted** a jelenlegi európai Xbox360 kínálatot tekintve a lehető legjobb választás, több szempontból is. Egyrészt a Herr Liquid által bemutatott kurrens generációs kivetülésének pozitívumai miatt is – hiszen az ott leírtak betűről-betűre igazak a cikk tárgyát képező verzióra is – másrészt pedig a mű összhatását tekintve, hiszen ez az a program, ami valóban mentes az elsietett fejlesztési munka mánuszaitól, a gondos odafigyeléssel kiküszöbölhető apróságoktól, melyek (mint az a FIFA és az NBA esetén látható) gátat vethetnek a beteljesülés előtt. Egyedül csak a Ridge Racer van versenyben vele, de mivel közvetlenül nem vetélytársai egymásnak, mindenképp érdemes mindkét termékből leemelni egyet-egyet a polcról: ha valami, akkor ez megéri a pénzét.

Wilson

MARTIN BELESZÓL!

Talán csak nem szeretem eléggé az NFS-t, lehet, de én azt mondom, ha az X360 mellett van X-ed, vagy PS2-d, és arra már megvetted a Most Wantedet, és a pénztárcádat nem Fortuna asszonyság tölti meg minden hónapban, akkor ehelyett inkább a PGR3-at, vagy a RR6-ot vásárold meg.

NEED FOR SPEED MOST WANTED

EA / EA CANADA

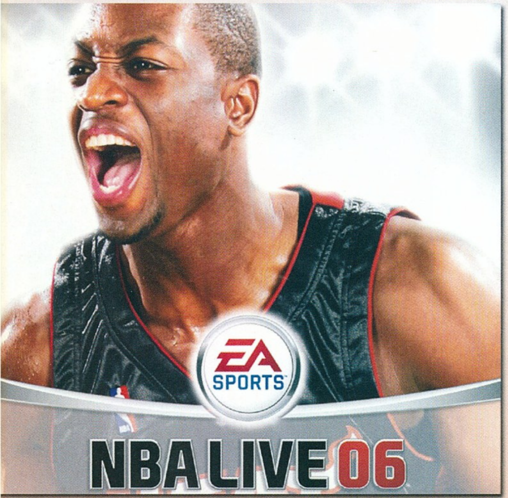
MÁS VERZIÓ: PS2, X, GC, DS, GBA, PSP

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-4 Játékos, dd 5.1, 16:9, 480p/720p/1080i

✔ most wanted a négyzeten
× csökevényes online porció

8 pont





81. Koby Bryant január végén pontosan ennyi pontot zsákmányolt a Toronto Raptors ellen, belírva ezzel nevét végképp az NBA történetének nagykönyvébe, majdnem megdöntve az isteni Wilt Chamberlain rekordját. A Lakers sajnos ennyit tud – mikor a Chicago Bulls a 21. század hajnalán magába roskadt, valami szikra, fényesség eltűnt az amerikai kosárlabdabajnokságból. Nincs meg az a pezsgés, azok a hihetetlenül jól összerakott csapatok, a pokolian izgalmas kompetíció. Sztárjátékosok természetesen most is vannak, az említett Los Angeles-i fenomén mellett azért vegyük számításba Ben Wallace-t, Mike Bibby-t, vagy az idegenlégiós Yao Minget. Ők adják a velejét és a pulzusát a sportágnak, nem csak a való életben, hanem digitális formában is – az *EA Sports* Live sorozatának kiemelkedő alakjai, a piacot éveken át uraló egyedi sportszéria labdazsonglőrei: kár, hogy ez alkalommal már az első percben kiejtik a labdát a kezükből.

Az **NBA LIVE 06** le sem tagadhatná, hogy EA Sports produktum. Tény és való, pokolian szép, már az E3-as videómontzásban is toronymagasan kiemelkedett a tömegből, mozgásban, saját gépbe pattintva pedig hatványozottan kiemelkedő grafikus bizonyítványt mutat fel: fájó, hogy ezúttal elvesznek a részletek a hagyomány televíziók képernyőin. Ez az a produktum, amihez *kell* a HDTV: kell, hogy teljes valójában kiteljesedhessenek az elképesztően jól kidolgozott játékosmodellek, az arcukon végigfutó izzadságcseppek, a pálya szélén csápoló közönség. Csakhogy a bombasztikus külsőhöz fel kellett áldozni a belsőt, az X360 kosárlabdamezőnyének jelen képviselője töketlen eunuk, csökkentett képességű árkád önámítás. Gyakorlatilag minden olyan opció kioperálásra került, ami azzá tette a legutóbbi kurrens generációs Live-ot amivé. Nincs franchise mód, decens online komponens, használható kameraállás és manuális visszajátszás, ráadásul a játszhatósággal is komoly gond van. A szabad kosárralövés gyakorlatilag lehetetlen több napos megfeszített gyakorlás nélkül, mivel az irányítási metódus a Tiger Woods szériából ismert jobb analóg karos megoldássá avanzsált, melyben először hátra, majd előre kell húzni és tolni az analógot – erre az akció hevében sem ideje, sem kedve nincs az embernek, különösen azért nem, mert a mozgásfázisok között az elbaltázott átmenet bizony számos hibát eredményez majd, egyrészt a rádobásban, másrészt pedig a támadásban/védekezésben. A hangszekció maradt a régi, az amerikai fekarap neves és névtelen képviselői adják a talpalávalót, több-kevesebb sikerrel.

Nem minden a látvány – az NBA Live 06 ezt tökéletesen bemutatja. Hiába az összhatását tekintve kiváló látványvilág, az említett elképesztő apróságok és a remek hangulat, ha egyszerűen olyan csökevényes opciókkal rendelkezik a produkció, melyre még az irányításban és a megjelenítésben tapasztalt problémák is alaposan rányomják a bélyegüket. Ez nem elég az üdvösséghez, különösen nem akkor, mikor már végre a konkurencia is kezd rátalálni önnmagára. Lassan megindul a szoros verseny, melynek egyértelmű győztesei mi, a vásárlók leszünk – ha az EA Sports csak ennyire képes, akkor köszönjük, de nem kérünk belőle.

Wilson



NBA LIVE 2006

EA SPORTS / EA CANADA

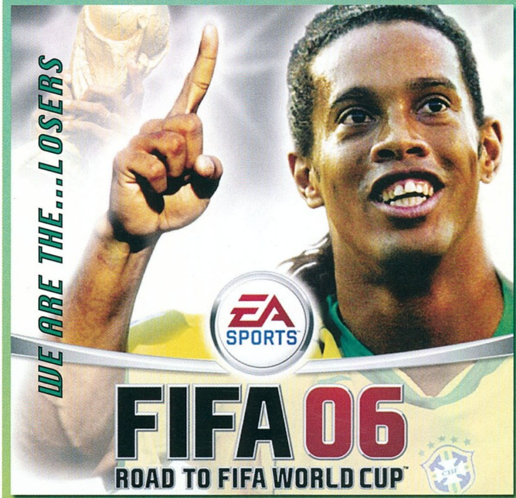
MÁS VERZIÓ: PS2, X, GC, PSP

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-4 Játékos, dd 5.1, 16:9, live aware, 480p/720p/1080i

✔ kiváló vizuális körítés
× kiherélt játékmódokkal

6 pont





Bő négy hónap választ el minket a legutóbb az ázsiai kontinensen hódító futball világbajnokságtól – az ezúttal Németországban tartandó jamboree már most teltházas, az egész földgolyóbist megmozgató esemény lesz, lehetőleg ezúttal összeszedettebb csapatokkal, kevesebb alázással és látványosabb helyzetekkel: a hátralevő időt a hideg téli napok végeztéig a foci-fetisiszták kénytelenek a kisebb élményfaktort nyújtó virtuális labdapattogtatással kitölteni, opcionálisan választott alannyal – az árkád, instant gólszerzésre vágyók maradjanak a FIFA-nál, a komolyabb élményre éhezők válasszák inkább a PES szériát – de a **FIFA 06: Road to the World Cup** X360-as kiadását semmiképpen.

A patinás AC/DC már 1974-ben beleüvöltötte az éterbe azt a mondatot, ami tökéletesen leírja az *EA Sports* elmúlt években nyújtott teljesítményét, valamint a FIFA 06 mellett töltött első pár perc utána felszínre törő érzelmek egy mondatba sűrített jelzőjét – „I'm on the highway to hell". Napokig lehetne ecsetelni, hogy mit és hol rontottak el, de legnagyobb szerencsénkre erre se idő, se hely nincs: fél oldal az fél oldal. Maradjunk inkább annyiban, hogy a Road to World Cupnak nincs túl sok köze a focihoz mint sportághoz. A labda önkényesen, a földi gravitációt ignoráló szabályok szerint száll kénye-kedvére, ráadásul jobban pattog a biliárdasztalhoz hasonlatos zöld gyepen, mint az elképesztően mini szoknyában pózoló Anna Kurnyikova egy-egy napsütötte meccsen odavágott szervája. A játékosok mozdulatai nincsenek kapcsolatban egymással, a keményebb szerelések után úgy csúsznak tova, mintha az egész stadionon végigfutott volna valaki egy két kilométer átmérőjű margarindarabbal, ráadásul annak ellenére, hogy arcszerkezetük hihetetlenül jól kidolgozott, a valós személyiségek külleméhez igazodó megjelenést kapott, testük úgy fest, mintha gyurmából marták volna ki, majd a fokozottabb esztétikai hatás érdekében kaptak volna egy laminált réteget egy elképesztően fényes és nagy kiterjedésű aurával körítve, biztos ami biztos. Az egészben az a legfájóbb, hogy a papírmasé közönség, a mozdulatlan pályamunkások és fotósok, valamint az effektparádé hiánya miatti gyatra látványvilág mellé társul egy elképesztően hosszú és értelmetlen töltés, valamint esetenként feltűnő súlyos framerate probléma.



A nextgen ámokfutás első futballvirága az anyatermészet bűzölgő és esztétikai szempontból komoly gondokkal küzdő tövise, a FIFA széria elmúlt évekbe nyújtott teljesítményének mélypontja, ami a sorozat mostani helyzetét látva talán nem is akkora nagy sértés, mint amekkorának lennie kéne. Egyértelmű, hogy a gép szűkösre szabott kilövési ablaka alaposan rányomta a bélyegét a fejlesztési munkálatokra, hiszen a német világbajnokságnak szentelt vadhajtás hemzseg a technikai hibáktól, melyek a vizuális megjelenítés esetenként ignorálható megmozdulásain felül komolyan sújtják a játékmenetbe életet lehelő elemeket is. Aki jót akar magának kerülje el nagy ívben, függetlenül attól, hogy mennyire is szereti eme remek sportágat – várjuk inkább valami jobban kidolgozottabb dologra.

PES6, valaki?

Wilson

FIFA 06: ROOD TO FIFA WORLD CUP

EA SPORTS / EA CANADA

MÁS VERZIÓ: PS2, X, GC, DS, GBA, PSP

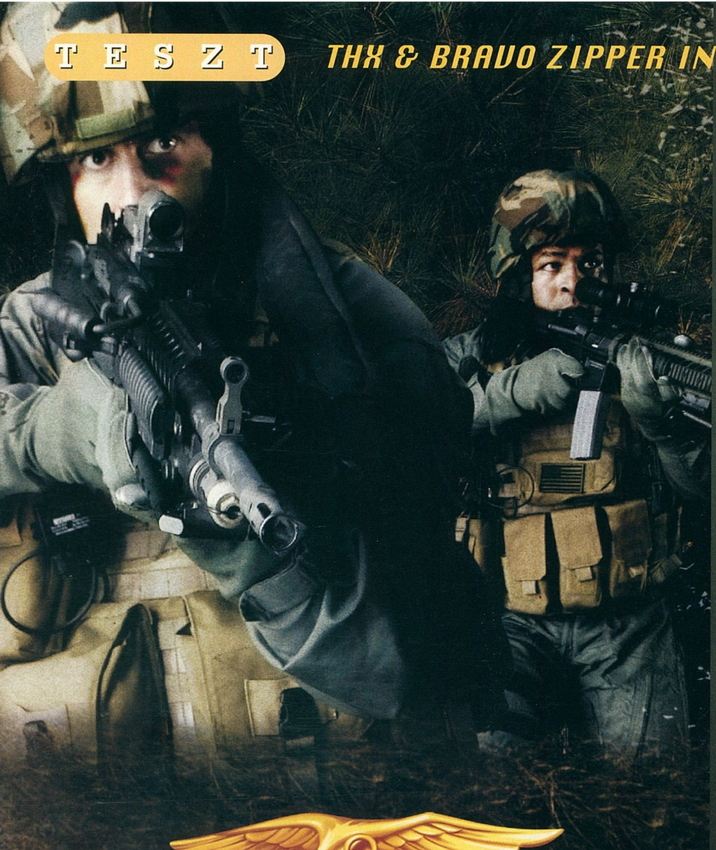
grafika:	közepes
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	elmegyó

1-4 Játékos, dd 5.1, 16:9, live aware, 480p/720p/1080i

✔ remek zenei kompozíció
× fröccsöntött játékosok, bugos kód

5 pont

THX & BRAVO ZIPPER INTERACTIVE!



SOCOM U.S. NAVY SEALS FIRETEAM BRAVO



A SOCOM játékok népes rajongótábora bizonyára örömmel fogadja a hírt, hogy immár hordozható formában is lehetőség nyílik antiterrorista tevékenység gyakorlására. A PS2-es cím portolása PSP-re nem meglepő, hiszen a SOCOM az egyik legerősebb franchise a Sony platformján. Kimondottan invenciózus sorozat, ami sikerét nem kis részben az internetes multiplayer opciónak, s a headsettel történő online kommunikációnak köszönheti.

BRAVO TEAM

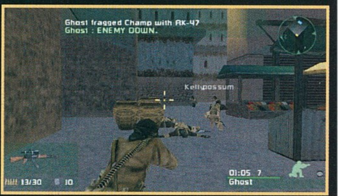
Gyakorlott SOCOM játékosok talán vonakodva fogadják, hogy a szokásos négyfős csapat helyett most csak két embert irányítunk. Ne gondoljuk azonban, hogy a létszámcsökkenés a játék kárára vált volna. Inkább ellenkezőleg, valami újszerűvel gazdagítja azt. Mivel csak egy emberre kell figyelni magunkon kívül, dinamikusabb lett a játékmenet, s társunkkal is „bensőségesebbé" vált a viszony. A terroristaelhárító BRAVO team parancsnoka Sandman (vagyis mi), társa pedig Lonestar. Lonestar intelligens figura. Szófogadó, parancsainkat haladéktalanul végrehajtja. Ha mégsem (mert valami akadályozza benne), legalább szépen bocsánatot kér. Sokféle (kb. 15) parancs adható ki számára, pl.: *move to, follow, regroup, clear area, hold position.* Számos általános utasítás mellett adhatók úgynevezett kontextus-érzékeny parancsok is. Pl. ajtó mellett a breach (behatolás), minek hatására Lonestar benyit az ajtón és tüzel. De választhatjuk azt is, hogy a biztonság kedvéért előbb hajítson be egy gránátot az ott lévők nagy örömére. Ezzel kapcsolatban volt egy vicces szitum, amikor az ajtó mögötti szoba meglepően kicsi volt, a szembefal meg túl közeli, és a gránát, amit behajított Lonestar, mint egy squashlabda visszapattant a lábunk mellé... Lonestar legnagyobb erénye egyébként az, hogy mindig a nyomunkban van, csak ritkán marad le. Nem téved el, és nem akad be ajtószegletbe, sarokba vagy bármilyen objektum mögé.

MISSION BRIEF

Az egyjátékos mód gerincét egy 14 küldetésből álló kampány adja. De ne úgy képzeljük el ezt a 14 missziót, mint mondjuk a PSP-s King Kong 15 pályáját, amit 3-4 óra alatt le lehet zavarni. Itt volt olyan misszió, amin annyiszor meghaltam, hogy egy egész estém ráment a próbálgatására (közepes nehézségen játszva). Antiterrorista duónk a kampány során négy bűnbandát számol föl. Több kontinensen is megfordulunk, első utunk Chilébe vezet, utána Marokkóba, aztán a Bengáli-öbölbe, végül Lengyelországba. A sztorikat minden esetben kiváló minőségű CG animációk vezetik be. Egytől egyig szellemes kis videók, ám az utolsó, lengyel, hát az mindegyiken túltesz! (Mironova, a pszichopata vegyésznő és Bogdan, a kopasz verőember „csevegése" a zsákba húzott fejű Basia-val, aki nem tudta, hogy telefonját lehallgatják.) A videókat mindig az adott ország nyelvén élvezhetjük, angol feliratozással. A missziók lényegét, ugyancsak angolul, egy női hang ismerteti a bevetések elején. Akinek ez nem elég, utána olvashat minden küldetésnek a *mission briefing* menüpontban. Pályánként több feladat (*objectives*) vár ránk, elsősorban ezekre kell koncentrálni. De lehet úgy is játszani, hogy csak megy előre az ember, és lő mindenkire, aki mozog. A primer feladatok teljesítése elengedhetetlen, a többi opcionális. Például, ha az a cél, hogy lopakodva fogjunk el élve egy terrorista vezért, nem gond, ha észrevesznek minket (csak a misszió végi értékelésünk látja kárát), arra viszont ügyelni kell, hogy a pacák meg ne haljon. Mert az *mission faileure.* Mint ahogy az is, ha Sandman vagy Lonestar meghal. Életszerű, hogy gyógyulni nem tudunk, mivel a pályán nincsenek egészségügyi csomagok (az már kevésbé realisztikus, hogy sok találatot elviselünk). Érdemes koncentrálni a plusz feladatokra is, jutalmazza őket a játék, nem is akárhogyan. Például aktiválja a *crosstoalk* ficsört, azt a lehetőséget, hogy USB kábelen keresztül adatforgalmat bonyolítsunk a PS2-es SOCOM 3-al oda-vissza. Megnyithatunk mindenféle rejtett cuccokat a másik játékban, és nem csak új skineket, hanem a játékmenetet befolyásoló apróságokat is.

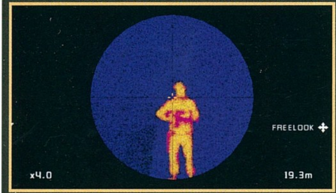
CONTROL

A gombkiosztás igen bonyolult. A PSP minden gombjára jut valami funkció, némelyikre több is. Számít az is, hogy röviden vagy hosszan nehezedünk a billentyűkre. Például a Háromszög rövid nyomogatására figuránk leguggol / lefekszik / feláll. Hosszabb nyomásra viszont a gránát és az elsődleges fegyver között váltogat. Az irányításról oldalakat lehetne írni ugyanazon, folyton visszatérő ok miatt. Biztos sejtitek: a második analóg hiánya okozza újfent a bonyodalmakat. Vagyis nem tudunk egyszerre mozogni és nézelődni, legalábbis nem úgy, ahogy azt nagygépen, a korábbi SOCOM játékokban a kedves rajongók megszokhatták. Mivel a játékot készítő Zipper Interactive sem varázsolhatott egy második csúszkát a PSP



jobbjára (pedig még hely is lenne neki ott az X alatt!), kénytelenek voltak másképp orvosolni a problémát. A megoldás kulcsát számukra is a lock-on rendszer jelentette. Azaz nem kell bajlódni a célzással, mert az R megnyomására célkeresztünk automatikusan az ellenfélre ugrik. Ezzel kapcsolatban lehetnek előítéleteink, hiszen a lock-on szisztémának eddig csak meglehetősen primitív alkalmazását láthattuk (lásd Dead to Rights). Jelen esetben viszont alaposan kidolgozták a rendszert. Hiába fogja be már 40 méterről a lock-on az ellenfelet, ilyen messziről valószínűleg nem találjuk el, vagy épp csak megsebesítjük, de mindenképpen túl sok töltényünk megy kárba. Érdemes közelebb merészkedni, folyamatosan mozogni. Vagy épp fedezékbe bújni. Sokat számít az is, milyen fegyvert használunk. Van











MARTIN BELESZÓL!

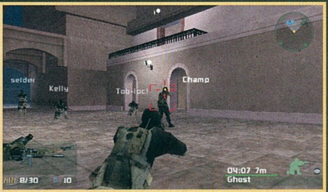
Ez a Socom grafikailag valahol a PS1 és PS2 között van, viszont játékélményben simán hozza a PS2 színvonalat. Telitalálat! Ha ezek után a Syphon Filter PSP verziója is ilyen baromi jól sikerül majd, azt hiszem elégedettek lehetünk.

belőlük rengeteg, inkább nem részletezném a fajtáikat, mert nagyjából annyit értek a harcászathoz, mint a főzéshez, de a lényeg az, hogy van egy rakás puska, amikre magunk pakolhatunk kiegészítőket (távcső, hangtompító, kutyafüle). Természetesen az sem mindegy, hova lövünk; végtagra, törzsre vagy fejre. Headshot úgy érhető el legbiztosabban, ha nem bízzuk magunkat a lock-onra, hanem manuálisan célzunk. Ezt többféleképpen is megtehetjük: vagy a távcsöves puska használatával (D-pad fel), vagy *freelook* módba váltva (D-pad jobbra). Freelook használatakor az analóggal tudunk egyhelyben nézelődni (azaz célozni), de az L gombot lenyomva mozoghatunk is kedvünkre. Ha nem freelook módban vagyunk, az L segítségével oldalazni lehet. A D-pad föl-le nyomogatása külső-belső nézet között választ. Így leírva az irányítás komplikáltnak tűnhet, de mindenkit megnyugtatatok, játék közben is az lesz :) ...legalábbis az első tíz percben. Eleinte szokatlan a kezelés, aztán belejön az ember, s ha elég kitartó, akár profi szintre is fejlesztheti magát benne.

VISUAL

A játék kinézetét jelentősen meghatározza, hogy PSP-hez képest meglepően nagy terepek állnak rendelkezésünkre. Az egyik pálya például egy barlangrendszer, amiben elsőre még el is lehet tévedni. Talán pont e tágasság okozza, hogy a grafika nem kiemelkedően jó minőségű. De nem is csúnya! Csak ha valaki futólag rápillant, szemet szúrhat neki, hogy kicsit szögletes a játék, s hogy a textúrák sem valami magas felbontásúak. De mindez nem számít, meg is mondom miért nem: mert életszerű a játék, könnyű beleélni magunkat. S ha már egyszer *ott vagyunk*, akkor nem a grafikára figyelünk. Egyébként meg látszik, hogy a készítők figyeltek az apró részletekre. Nézzük meg közelről a terroristák ruházatát és felszerelését, vagy mondjuk haláltusájukat – a látvány önmagért beszél (kár, hogy eltűnnek a hullák). Az egyik pályán van egy függőhíd, igazán tetszett, ahogy a túlsó vége a ködös-párás levegő homályába vész. A vizuális csemegék közé sorolhatjuk a sötét pályákon aktiválható éjjellátó módot is – tökéletes, ahogy a kép szemcsésre és zöld tónusúra vált. Ha ilyenkor még a megfelelő sniper puska távcsövébe is belenézünk, thermovision módban célozhatjuk be a terroristák pirosas-sárgás sziluettjét. Ez az effekt – kombinálva a kiváló animációval – annyira meggyőző látványt produkál, hogy azt hihetnénk, valami katonai dokumentumfilm éjszakai felvételit nézzük a Spektrumon. A framerate szép folyamatos, csupán csak néhány clipping-hiba (puska csöve átlóg az ajtón) rontja az összképet.











ONLINE

Az egyszemélyes kampány végeztével még koránt sincs vége a játéknak. Sőt! Ez csak a bemelegítés, utána kezdődik az igazi kaland! Rögvest rátérek a multiplayer gyönyörökre, ám előbb vessünk egy pillantást az *Instant Action* módra, ahol szólóban pallérozhatjuk tovább képességeinket. Itt 5 különböző módban játszhatjuk újra a pályákat: *Hostage Extract* – túszmentés; Stealth Extract – lopakodós túszmentés; *Sweep and Clear* – kinyírni mindenkit időre; *Sabotage* – rádióállomások kiiktatása; *Stealth Sabotage* – mint az előző, csak lopakodva. A feladatok aszerint is változnak, hogy a három nehézségi fok közül melyiket választjuk. Nos, ha úgy érezzük, kellő tudással vérteztük fel magunkat, itt az ideje, hogy az – olykor kissé bután reagáló – botok helyett valódi, hús-vér emberekkel mérjük össze tudásunkat. Előre jelzem, sajna nem volt alkalmam kipróbálni a többjátékos opciót. *Ad-hoc* módban azért nem, mert nem találtam senkit a környezetemben, aki még kapott volna ebből az exkluzív, megjelenés előtti újságírói verzióból (pedig jó lehet lokálban max. 16-an lőni egymást, csak kár, hogy a szóló kampány kooperatív játszására nincs lehetőség – már ha jól láttam). Persze a legszívesebben *Infrastructure* módban játszottam volna! Csakhogy a jelek szerint a fejlesztők még nem üzemelték be az online mókát biztosító központi szervereket. Hiába konnektáltam több hotspotnál is, csatlakozásom sikeres volt, de a játék közölte, hogy nincs rendelkezésre álló szerver. Így csak az amerikai játékosok tapasztalatait olvasgathattam irigykedve (náluk 2005 novembere óta kapható a game). Mindenki áradozik róla, állítólag frenetikusan jól sikerült az online módusz. Ugyanakkora élmény, mint a PS2-es SOCOM-nál. Maximum 16-an nyomulhatnak egyszerre, a játékmódok a következők: *suppression* (sima team deathmatch), *hostage rescue, free for all, demoliton, captive.* A mapek ugyanazok, mint egyjátékos módban, de elég tágasak 16 résztvevő számára is. Ami pedig a legfontosabb: a lock-on rendszer egyáltalán nem válik az online játék kárára! A beszámolók szerint simán meg lehet különböztetni a zöldfülű újoncokat a veterán katonáktól. Az online profilokat a rendszer regisztrálja, a rekordokat rangsorolja. Lehet gyűjteni barátokat, klánokhoz csatlakozni, üzeneteket küldeni és kapni. Legszebb az egészben az, hogy külön vásárolható hozzá PSP-headset (20$), ami állítólag meglepően jól működik, tisztán lehet érteni a másik szavát (csak túl sok a zsinórja).

Mint oly gyakran, most is az audio tartalom maradt az értékelő végére. Pedig ez esetben külön oldalt érdemelne az elemzése. Fantasztikusan jól szól a játék! A zene dinamikusan illeszkedik a játékmenethez, szívverésünk ritmusára gyorsul és lassul. De nemcsak a muzsika, hanem a fegyverek hangja, a sok beszéd, a terroristák kiabálása, az átvezető szövegek, a főhadiszállás gyakori bejelentkezése rádión, s még a madárcsicsergés is hozzájárul ahhoz, hogy példaértékűnek, PSP-etalonnak tekinthessük a játék hanganyagát. Érdemes minőségi fülhallgatóval vagy kihangosítva játszani.

Az elmúlt hónapokban számos trehány, felületes PSP-átirathoz volt szerencsénk, de a **SOCOM: US Navy Seals Fireteam Bravo** most mindenért kárpótol. A *Zipper Interactive* csapata gondos, precíz munkát végzett. Ha szereted a lövöldözős katonai játékokat, még inkább, ha SOCOM rajongó vagy, akkor ezt a címet ne hagyd ki semmiképpen!

Stiletto

SOCOM: US NAVY SEALS FIRETEAM BRAVO

SONY

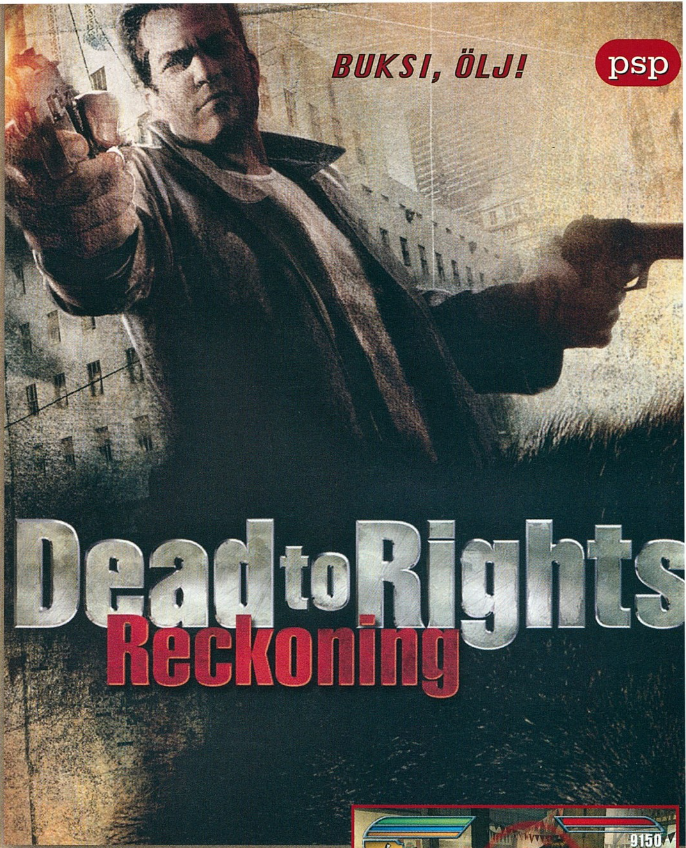
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos, wifi-n 2-16
mentés 625kb

✔ socom hangulat, nagy terepek, online opció
× túl ritka az ennyire tartalmas játék psp-re

9 pont



Fuss és lőj, mondja "run'n gun" terminus, amivel az ehhez hasonló játékokat szokás illetni. Az ide tartozó címek közül talán a Max Payne a legjobb és legismertebb, a sereghajtó pedig lehetne akár a most vizsgált Dead to Rights: Reckoning is. (Ami mellesleg majd' minden részletében a Max Payne harmatgyenge koppintása.) A folyamatos akció, brutális vérengzés és időlassítós bullet-time mindkét játékban tetten érhető, ám nagy különbség, hogy míg a Max Payne önálló stílussal és tökéletesen kidolgozott dramaturgiával rendelkezik, addig a DtR nem szolgál ilyesmivel. A Max Payne képes volt az egyik legbanálisabb játékműfajt olyan körítéssel tálalni, hogy abból játéktörténeti klasszikus született. A DtR készítői viszont minden hangulatteremtő elemet kifelejtettek a játékból (vagy azt gondolták – részben helyesen –, hogy a jó grafika és a vérfürdő már önmagában is szórakoztató). A DtR-ben gyakorlatilag nincs semmiféle történet, nincs valós cél, nincs kihívás, nincs motiváció. Újabb PSP cím, amit csábító képecskékkel és hangzatos ajánlóval díszített dobozban találunk a boltok polcain; de valójában átverés, mert nem több egy közepesnek is csak jóindulattal mondható, üres, értelmetlen, ráadásul nagyon rövid lövöldözős stuffnál.

Azt, hogy üres, értelmetlen és rövid lesz a DtR, valahogy előre sejtettem. Mégis teljesen fellelkesültem, mikor a dobozán megláttam a husky kutyust. Már el is képzeltem, ahogy a Jack Slate nevű semmitmondó hekusról átváltok Shadow nevezetű (továbbiakban csak Buksi) kutyájára, és majd nagyokat szaglászok, és pottyantom a gutyagumit, mint a Dog's Life-ban. Nincs is jobb ötlet, mint állatokat szerepeltetni egy játékban! Ezzel még a legborzalmasabb darabokat is fel lehet dobni (lásd lovaglós Barbie Horse Adventure). Reménykedve indítottam tehát a DtR-t: A néhány másodperces néma (csak felirat van és zene) intróból nem sok derül ki, annyit tudunk meg, hogy valami lányt elraboltak. Jack üveges tekintettel néz a semmibe, mellette négylábú barátja. Együtt indulnak a külvárosba. Ennyi, itt az intro vége, átveszem az irányítást. "Mozogni és nézelődni az analóggal lehet" – magyarázza a játék. Erre magam is rájöttem, azt mondaná meg inkább, hová lett a kutya??! Forgok jobbra, forgok balra, keresem, de hiába. Játék közben nincs Buksi. Nem látszik, nem létezik. A Négyzet gomb megnyomásával viszont előugrik a semmiből, és átharapja a becélzott ellenfél nyakát. Úgy lehet aktiválni, mint valami fegyvert. A képernyő bal fölső részében van egy sárga buksimérő, de ez sem a kutyus életerejét mutatja, hanem azt, hogy mennyit kell várni, míg két bevetés között újratölt az eb. Nos, mondanom sem kell, hatalmasat csalódtam. Persze Jack detektív is megéri a pénzét, ő még a kutyájánál is brutálisabb. Az egy dolog, hogy tömegeket lő szitává; de tud olyat is, hogy közelharc során kicsavarja a delikvens kezéből a fegyvert, és azzal végzi ki a szerencsétlent (közelről kell a Kör gombot nyomni, utána már automatikus a művelet). Láthatunk igen sportszerűtlen megoldásokat (pl. amikor a lefegyverzett, feltartott kezű gengszterbe ereszti a tárat), de találunk szellemeset is (mikor elkapja a másik karját, hangos reccsenéssel kitöri, s a visszahajtott kézben lévő pisztollyal lövi fejbe az illetőt, vagy amikor leszorítja a másiknál lévő shotgun csövét, lábon lövi a pasast, s míg az megtántorodik, a képébe is golyót ereszt).

Mindössze három gombra van szükség úgy igazán a játék során. X lő, R célra tart, analóggal pedig mozgunk. Célzásról nem sokat beszélhetünk, hiszen a lock-on rendszer elvégzi helyettünk. Mivel azonban analóggal mozgunk és nézelődünk egyszerre, sok ellenség együttes jelenléte esetén a kezelés problematikussá válik. Az automata célzó nem mindig azt fogja be, amit épp szeretnénk, Jack őrült módjára forogni kezd, közben meg jól meghalunk. A digitális nyilakkal ugyan lehet másik ellenséget kijelölni (fel / le), és fegyvert váltani (jobbra / balra), de ehhez muszáj elengedni az analógot, ami akció közben nem túl praktikus.

Grafikai szempontból teljesen korrekt a játék. A hajmeresztő clipping hibáktól eltekintve (Jack átsétál a hullán, vetődés közben fél teste eltűnik a falban stb.) a látvány megfelel a PSP-n elvárt szintnek. A figurák mozgása élethű, a lassítás-effekt hatásos (még a fegyver csövét elhagyó láng is jól látszik), a robbanások meggyőzőek (főleg amikor valaki mellett kilőjük a robbanóhordót, s az illető elrepül). A kilőtt golyók sárga csíkot húznak maguk után, ami nem túl realisztikus, de jól néz ki, és a nagy összevisszaságban követhetővé teszi, hogy ki, honnan tüzel.

Na de elég a dicséretből! Nehogy aztán valaki meg találja venni ezt az orbitálisan középszerű játékot! Elrettentésül még annyit, hogy a mozgástér igen korlátolt, ha egyszer bemegyünk valahol (kapu / checkpoint), onnan többnyire nincs visszaút. A teljesen egysíkú játékmenetet boss fightok tagolják, de ezek is csak úgy oda lettek hajítva, nincs semmi szerepük a – nem létező – történetben. Maga a sztori annyira lapos, hogy végig csak annyit tudunk, elrabolták a lányt, de hogy kik, kit és miért, az nem derül ki. Mint ahogy az sem vált világossá számomra, miért nem örül a csajszi a játék végén a szabadulásnak, s miért kell őt is lepuffantani, ha már annyit vesződtünk miatta.

Stiletto











MARTIN BELESZÓL!

Hát igen… ha nem a teszt olvasásával kezded ezt az oldalt, hanem a képek nézegetésével, még az is megeshet, hogy fellelkesülve nyúlsz a telefonért, és gyorsan megrendeled a gémet kedvenc 576 boltodból. Előfordul, hogy ebben az esetben csalódni fogsz. A játék grafikailag okés, nagyon véres, de bugyuta. Ja igen, a Buksi az egy cukorfalat…

DEAD TO RIGHTS: RECKONING

EA / NAMCO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 Játékos, wifi-n 2-4 játékos, 192kb

✔ fröcsög a vér
× ostoba, tartalmatlan, rövid

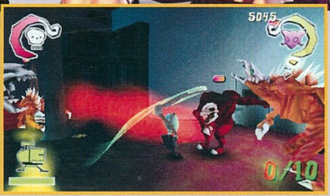
5 pont

LESZ BELŐLE KAS(S)ZASIKER?













Azt mondják a halál pontos, csak úgy látszik, a fia késős egy kicsit. Régen hallottunk már a **Death Jr**-ról, holott annakidején nagy hype volt körülötte, mikor bejelentették az első PSP címek között. A 3D screenshotok láttán alig hittünk a szemünknek, s a várakozást csak növelte a kis aranyos, fekete humorba mártott főhős figurája, aki lehetne akár Tim Burton gyermeke is. Aztán megjelentek az első PSP játékok, a Ridge Racer, a Wipeout és a többi, Halál úrfit meg jól elfelejtettük.

Ő viszont nem felejtett el minket (listájáról nem lehet lekerülni), s végül meg is érkezett egy UMD formájában. Nem kimondottan rossz, de sajnos nem is nagy durranás a Death Jr. Élvezhető, csak ne várjunk tőle túl sokat. Biztos lesz, aki rákattan, de én önszántamból nem játszanék vele félóránál többet. Nem elég vicces, túlságosan nehéz, a grafikája meg olyan, amire nem mondhatjuk, hogy csúnya, de nagyon egyszerű. Na, vegyük szépen sorba a bűneit: 1 – Nem elég vicces. Pedig azt hittük az lesz. Persze ez olyan, mintha a túlvilágon reklamálnánk, hogy halálunk fájdalmas volt, holott arra számítottunk, hogy nem lesz az. Na mindegy, talán mégsem volt ideillő a hasonlat, a lényeg, hogy a játék nem dúskál poénokban. Az intróba még jutott belőle, de utána már szűkmarkúan adagolja. 2 – Túlságosan nehéz. Tényleg az, számítson rá, aki hozzáfog. Halálka pillanatok alatt meghal (micsoda filozófiai kérdéseket vet ez föl!). Igaz, minden pályán van négy continue lehetőség, de ez is hamar elfogy. Összesen 17 pálya van, jó hosszúak, számomra túlságosan is, de biztos lesz, akinek tetszeni fognak (a teljes játékidő kb. 7-10 óra). 3 – A grafika szögletes és elnagyolt. Olyannyira, hogy már-már pozitívumnak tűnik ez a darabosság. Azt érezzük, mintha kizárólag derékszögű vonalzót használtak volna rajzoláskor a grafikusok, és nem húztak volna egy centinél rövidebb vonalakat. Ugyanakkor sok a fluoreszkáló szín, amitől kellemes, víziókat idéző a látvány.

New Game választásakor rövid, de aranyos videót tekinthetünk meg. Ízlés szerint lehet rajta mosolyogni vagy fintorogni. Azt látjuk, amint a Természetfölötti Tudományok Múzeumának kapuján terel be egy osztályt a tanár bácsi. A gyerkőcök közül kiválik egy groteszk kis társaság, sugárfertőzött szülők gyermekei lehetnek: van köztük egy sziámi testvérpár összenőtt vízfejjel, egy krisztusi stigmákat viselő leány, egy másik csajszi, akinek fekete lyuk tátong a szeme helyén, egy csonka végtagokkal született lombikbébi tartályban, valamint főhősünk, akit mindenki csak DJ-nek becéz. Az történik velük, hogy találnak egy dobozt, ami a felirat szerint több ezer éves, de senki nem tudta még kinyitni. A lyukszemű csaj megpróbálja felfeszíteni, még ugrál is rajta, eredménytelenül. Már épp feladná mindenki, mennének tovább, mikor DJ – nyilván azért, hogy imponáljon osztálytársnőjének – kaszájával egy suhintásra levágja a doboz lakatját. Ekkor persze elszabadul valami vérvörös csápokkal rendelkező izé, kitör a rémület (a stigmás Stigmartha próbálja két kezével eltakarni a szemét, de nem jön össze, mert átlát a tenyerén lévő sebeken). A csápok beszippantanak mindenkit, kivéve DJ-t, aki egyedül maradva lekapja a múzeum faláról a smiley-díszítésű pisztolyokat, és nekilát, hogy visszaszerezze barátait.

Eddig a történet. Korrekt kis felvezetés, de csak amolyan kötelező videó, ami nincs hatással a játékmenetre. Nem is nagyon titkolja a játék, hogy feladatunk mondvacsinált: barátainkat úgy tudjuk visszaszerezni, ha összegyűjtjük az életerejüket alkotó puzzle(!)-darabkákat. Külső nézetű lövölde és platformjáték keverékére számítsunk. A harc van túlsúlyban. Kábé húsz ellenfélre jut egy kis ugrálós rész, aztán megint jönnek rengetegen. A Négyzetet meg az X-et kell nyomkodni veszetten, amitől – ha másra nem is – hüvelykujjunkra biztos halál vár. A kaszával lehet kaszabolni, és lőni sokféle fegyverrel. A lőszer véges, de útközben találunk muníciót. Gyógyító koponyák is vannak elszórva, amik újratöltik a halál életerejét (ez is mekkora ellentmondás). Ebből a játékból sem maradhatott ki a lock-on rendszer, szokás szerint az R megnyomásával tudjuk becélozni a szörnyeket. Vannak bossok is, egész ötletesek, tetszett például az óriási tehén, ami a tőgyével lő. Fontos megemlíteni, hogy nagyon fürge játék ez. A könnyű, papírmasészerű környezet láthatólag nem nagyon terheli meg a hardvert, így gyorsan és akadás nélkül ugrál, rángatózik a kép, extra sebességen pörög az akció. Kicsit olyan az egész, mintha halál úrfi felszippantott volna valamit, amit talán nem kellett volna.

Azért nem elhanyagolandó a platformer vonal sem. Tudunk duplát ugrani, valamint limitáltan repkedni a helikopterként pörgetett kaszával. A kaszát be is lehet akasztani a platformok szélébe, és segítségével magasabb szintekre ugrani. Használhatjuk még kampókon lengésre és zsinóron csúszásra a nálunk lévő földműves eszközt. Gyűjtögetni puzzlékon kívül mindenféle mást is lehet. A Select megnyomásával megjelenik öt, különböző színű számjegy a képernyőn, amik felszedhető cuccokra utalnak, de nem jöttem rá mikre, amiért mindenkitől elnézést kérek (igazság szerint a SOCOM részleteiben voltam elmerülve inkább).

A nagy átlagnál valamivel színvonalasabb a Death Jr., mégis csalódást okoz, mert ennél azért többre számítottunk. Fél éve még talán lenyűgözött volna egy ilyen középszerű, lövős-ugrálós stuff, de mostanra már ki sem látszik a PSP-pokol feneketlen bugyrainak temérdek, kárhozatra ítélt játéka közül.

Stiletto

MARTIN BELESZÓL!

A halál aranyos köntös egy halál közepes játékot takar, ami halál gáz a Sony, mint a platformjátékok legfőbb patrónusa részéről... Így lapzárta környékén már hulla vagyok.

DEATH JR.

KONAMI / BACKBONE ENTERTAINMENT

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 Játékos, mentés 512kb

✔ halál fia vagy

✕ repetitív, lehetne benne több sztori és humor

6.5 pont

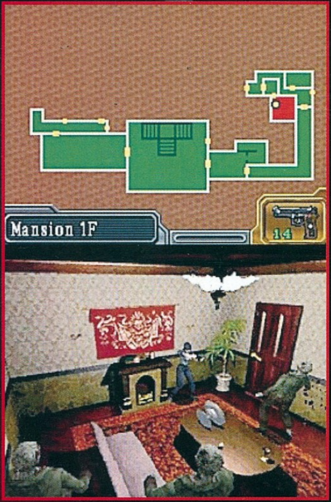
RESIDENT EVIL Deadly Silence











Hihetetlen. Már tíz esztendeje annak, hogy a Playstation képességeit alaposan kihasználó, mai szemmel nézve is elfogadható látványvilággal rendelkező Resident Evil feltűnt és hatalmas örömujjongás közepette bevonult a játékvilág nagykönyvébe, hiszen már az első inkarnáció klasszikus, stílusában maradandó nyomot hagyott, melyet felülmúlni gyakorlatilag csak az azóta szériává cseperedett *Capcom* alkotás negyedik, tavaly megjelent kivetülése tudott. Ki ne emlékezne a minden idők legrosszabb alakjaival (színésznek nem titulálnám őket, ne sértsük meg Shakespeare mester tanítványait) felvett bevezető animációra, a történet kulcsfontosságú szereplőire és elemeire, az Umbrealla Corporation egyre szövevényesebbé váló akcióira, a számos (minőségükben is változó) folytatásokra, az elátkozott kúriára – a Resident Evil alapvetés, kihagyhatatlan, megkerülhetetlen csoda. Handheld változatra azonban eddig nem akadt példa, értelemszerűen a rendelkezésre álló hardverek korlátjai miatt, ám most, a szerényebb három dimenziós képességekkel rendelkező Nintendo DS teret adott egy hordozható Resinek, a végeredmény azonban nem túl rózsás.

Pedig rettenetesen jól indult, már a Famitsu-ból kiemelt első látnivalók elképesztő grafikus megjelenítésről, komoly előrelépésről tettek tanúbizonyságot, melyet a hónapról-hónapra publikált információk is megerősíteni látszottak. A **Deadly Silence** maximális mértékben hű az eredetihez, olyannyira, hogy a minden bizonnyal az eddigi legnagyobb tárolókapacitású kártyára préselt kiadvány gyakorlatilag két játékot foglal magában: egyrészt a változatlan eredetit, másrészt pedig a „Rebirth" módozatot. Előbbire kár szót pazarolni, hiszen módosítást nem eszközöltek a dialógusok teljes körű szinkronja mellett (!), ellenben a Rebirth-szel, ami valóban számos ráncfelvarráson átesett, újravágott Resident Evil. Sokkal akciódúsabb, izgalmasabb és kevésbé ijesztő, mint a klasszikus ős, már a felhasználható lőszer mennyisége is lényegesebb több, ezzel párhuzamosan természetesen a zombik száma is nőtt. A legmegkapóbb újdonság a belső nézetből lefolytatható apróbb harcokban, valamint az elszórt feladványokban rejlik: a DS képességeihez (mikrofon, érintőképernyő) igazított logikai szösszenetek sokkal intenzívebb agymunkát és kreativitást igényelnek, ráadásul jobban is belesimulnak a történetbe, hasonlóan a hosszabbra vett átvezető animációkhoz, melyek ezúttal megkímélték a cenzorok, így számos új képkockával gazdagodott a vérben bő matiné. A multiplayer opció inkább érdekesség, mint hasznos elem, hiszen a komolyabb összecsapáshoz két kártya szükségeltetik, ráadásul mind kooperatív, mind versus módban is egyfajta érdekes alakzatként látszódik a társ, tényleges modell helyett – ezt tetézi a mentési szisztéma, mely itt is írógépszalagokkal zajlik, ami a platform handheld mivolta miatt nem túl szerencsés választás.

A Deadly Silence szép, nagyon szép – nem annyira, mint azt az előzetes képek alapján gondolta volna az ember, de így is nyilvánvaló, hogy alaposan megmozgatja a DS-t, a Playstation változat mellé állítva pedig sokkal nyilvánvalóbb a grafikus fejlődés. A modellek részletesebbek, sokkal emberibbek, végre rendelkeznek arcvonásokkal és finomabb mozdulatokkal, a környezet pedig kidolgozottabb, több elemet tartalmaz: ennek ellenére a pre-rendelt hátterek minden eddiginél idegenebbnek és sterilebbnek hatnak, mely egyértelműen a kijelzők méretéből adódó probléma, mely a mű egészét sújtja. Sajnos már a produktum bejelentésekor nyilvánvaló volt, hogy a Resident Evil esszenciája el fog veszni a portolásban, hiszen a halkra vett hangsugárzó, valamint az apró kijelző nem képes olyan félelem és bezártság érzetet kelteni, mint ahogy azt eredetileg tervezték. Talán pont ezért nem annyira hatásos ez a remake, mint amennyire kellene neki – ráadásul a Gamecube feldolgozásokat látva ott lebeg a levegőben a kérdés, hogy mi szükség volt erre, pont most, alig pár évvel egy nagykonzolos tunning után.

Wilson

MARTIN BELESZÓL!

Most komolyan elgondolkodtam azon, hogy a „nagykonzolos" verziók szénné (mit szénné, péppé, sz*rrá, porrá) játszása után megvenném-e ezt a hordozható verziót… és bár tudom, hogy tizen-x-ezer forint nagy pénz, én mégis boldogan áldoznék rá – hogy teljes legyen a kép. De ez csak vegytiszta sznobság, hiszen annyival többet ez a remake nem ad.



RESIDENT EVIL DEADLY SILENCE

CAPCOM

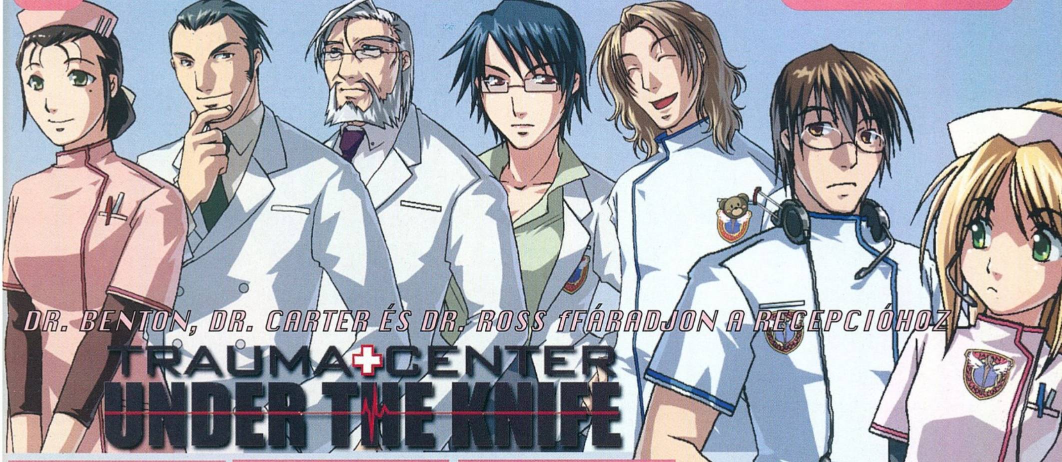
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1-4 Játékos

✔ kiváló vizualitások
× gyenge multiplayer, elveszett az esszencia a portolásban

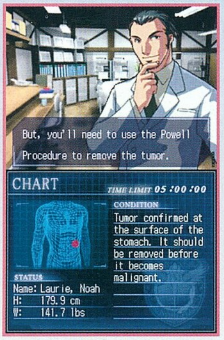
7.5 pont



DR. BENTON, DR. CARTER ÉS DR. ROSS fFÁRADJON A RECEPCIÓHOZ!

TRAUMA CENTER UNDER THE KNIFE









Bár az alapötlet már az 1988-as, eredetileg Amigára (!) megjelent Life or Death óta ott lebegett a levegőben, mind a mai napig nem akadt példa olyan produktumra, mely a nagyközönség számára is érthető és élvezhető formában tolmácsolta volna az orvoslás fortélyait. Pedig a Life and Death korszakalkotó, vérbeli klasszikusa a videojáték ipar aranykorának, annak ellenére, hogy eredetileg oktatóprogramnak indult. Emlékezetes, maradandó élményként maradt meg az ember fejében – ez volt az a csoda, melyben előfordulhattak olyan esetek, hogy a páciens elpatkolt a látszólag tökéletes műtét után: csak a biopsziánál derült ki, hogy a gyomrában felejtődött a fertőtlenítő szappan vagy egy gumikesztyű, esetleg egy komisz kis szike kúszott fel a vékonybelében, köszönhetően a figyelmetlen sebészkéznek. Az ezt két évvel követő folytatás más jóval összetettebb területre fókuszált – az agysebészeti klinika mindennapjainak megismerése előtt kőkemény tanulófázison kellett átesni, melyben az alapvető fogalmak mellett a diagnózis felállításához szükséges fortélyok megtanulása is kötelező érvényű volt, maga a tényleges műtét pedig annyi apróságból állt (egyetlen lépés kihagyása is fatális hibának bizonyult), hogy egy komplett homloklebeny operáció levezénylése virtuózmutatvány volt. Hihetetlen, de az egy szem Theme Hospitalt leszámítva (ami valójában a kórház menedzselésére és nem a tényleges procedúrára összpontosított) sem PC-n, sem konzolon nem akadt követője – egészen mostanáig. A **Trauma Center** lecsapja a magas labdát, roppant igényes, kiváló játékként maradt meg a publikumban a tavalyi E3 után – most, megjelenését követően azonban kicsit változik a helyzet.

Elképesztően hatásosan, rögtön egy egyszerűbb műtéttel veszi kezdetét hosszúra nyújtott kalandunk, mely felfogható egyfajta interaktív tutorialnak, hiszen az asszisztáló nővér a beavatkozás alatt szájbarágósan és egyértelműen elmagyarázza a következő lépést. A Trauma Center irányítása pofonegyszerű, a kizárólag az érintőképernyőre és stylus-ra hagyatkozó rendszer elképesztően precíz mozdulatokat tesz lehetővé, erre pedig a főleg sürgősségi eseteket felmutató sztoriban nagy szükség lesz, hiszen akár egyetlen rossz vágás is a páciens elpatkolásához, ezzel együtt karrierünk végéhez vezethet. A játéktér roppant intuitív menürendszerrel lett megáldva – az alsó kijelző bal és jobb oldalán található ikonsor gyakorlatilag minden műtéthez tartalmazz a szükséges eszközt. A legfontosabb természetesen a szike illetve a lézeres vágó, mellyel milliméterre pontos bemetszésekkel szedhető ki a betegből esetenként egy-egy erősebb tumor, ám a legtöbbet használt segédeszköz mégis a fecskendő lesz: a zöld lötty a feltárás után folyamatosan gyengülő életjelek ideiglenes feltornászásához, míg a kék lötty az egyre nagyobbra duzzadó vérrögök lecsillapításához, illetőleg elfogadható méretűre zsugorításához kell. Műtétekből és különleges esetekből nem lesz hiány, van itt minden, amit a Vészhelyzeten nevelkedett átlagember elvárhat: egyszerű vakbélműtéttől kezdve rákos daganatokon át egészen a szívbe fúródott szilánkok kipöcköléséig. Természetesen az egymásutánban következő eseteket dialógusok töltik ki, melyek egyfajta sajátságos hangulatot teremtenek mind mangákra emlékeztető megoldásukkal, mind a történet bugyutaságával, mely már a második fejezetben az európai közönség számára roppant idegesítő és ötlettelen természetfeletti elemekkel fűszerezett bárgyúságba csap át – ezzel pedig alapjaiban teszi tönkre az amúgy bődületesen ötletes és kiváló játékot. Az időt lelassító „gyógyító érintést" még könnyen lenyelné az ember hiszen nem egyszer menti meg mind az asztalon fekvő egyed, mind a szikét fogó orvos életét, de a később feltűnő különleges jelek és egyéb nyalánkságok hidegzuhanyként érik a komolyabb kalandra felkészült vásárlót.

Sajnos ezt tetézi az alaposan elbaltázott nehézségi fokozat – értelemszerűen a soron következő esetek egyre nehezednek, ám a sztoriba számos olyan elképesztően túllőtt, nem emberre tervezett műtétek sorozatát sikerült becsempészni, melyek több órás próbálkozás után is csak a vak szerencsével teljesíthetők: egyszerűen nem sikerült egyenletesen feljebb tornászni a lécet, gyakorlatilag az egész egy nagy hullámvölgy, az orvosi világtól idegen történeti elemek pedig nevetségessé, felejthetővé teszik az amúgy kiváló alapokon nyugvó játékot: *kár érte!*

Wilson

MARTIN BELESZÓL!

Na, az ilyen témákat nem igazán értem… ez valahogy annyira tipikusan elvont japán Nintendós húzás. Embereket műteni életre-halálra egy „innovatív szórakoztató masinán"? Agytumort kiszedni a HÉV-en? Aztán ha egy kicsivel arrébb metszel egy zökkenés miatt, magadról megfeledkezve üvöltesz fel: „Hát nem elvérzett a rohadék?"… Figyeljétek meg, ugyanaz lesz a Revolution irányítójával is…

TRAUMA CENTER UNDER THE KNIFE

ATLUS

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 Játékos

✓ elképesztően ötletes
× földöntúliba csapó történet

7 pont



For the Horde

Valami kis pléjsztésönös hülyegyerek...

Nyolcvanhárom környékén, tizenhárom éves koromban a „játék" – C64-gyel, ZX Spectrummal, ATARI-val, handheld és asztali elemes kütyükkel – nagyon cool dolog volt. Emlékeim szerint minden kölyök csak a gémeket nyomta, ez volt a természetes, és persze előfordul, hogy azért nem *mindenki* játszott – sőt, tuti, hogy nem –, de én olyan srácokat nem ismertem, ezért nincsenek is róluk emlékeim.
Ez az egész játékos szcéna egy meglehetősen zárt világ volt, ahol fel sem tűnt senkinek (maximum egy pillanatra, de a közös téma szinte azonnal lerombolta a falakat), hogy péntek este a Csokonai Művház nagytermének félhomályában, a villódzó Junosztyok képernyői előtt nem csak tizenévesek, de érett negyvenesek-ötvenesek is görnyednek.
Mindenki egyenlő volt, leszámítva azt a pár embert, akik egy hangyapötsnyit egyenlőbbek voltak a többinél, de ez nem osztott, és nem is szorzott.

(Én aztán szépen benne maradtam ebben a miliőben, hisz még mindig itt vagyok és rángatom a kontrollert húsz + év után is.)

Érdekes volt megélni, ahogy a „játékos világom" *kinyílik*. Talán akkor találkoztam először a videojátékokat érintő negatív hozzáállással a társadalom részéről, amikor egyik barátnőmet azzal cukkolták a sulijában a csajok, hogy „Szuper Mario" a pasija. Sokáig nem is értettem a dolgot, hisz nekem ez az egész játékbuli természetes volt, de most visszagondolva kábé akkoriban nyomta Dévényi Tibi bácsi az Elektor Kalandorját, ekkor kezdett a nagyközönség „nem játékos" része ismerkedni a videojátékokkal, így természetes reakció volt, hogy aki *játszik* az jó, de legalábbis komoly ember biztos nem lehet – hisz a videojáték nem más, mint egy kis bajuszos vízvezeték-szerelő, aki tekikatonák fején ugrál... magyarul egy jó nagy marhaság idiótáknak, infantilis kisfiúknak és kislányoknak.
Aztán teltek az évek, jött a Nintendo 64, jött a Playstation, és egyre többen, egyre különbözőbb emberek kezdtek el konzolozni mindkét nem részéről, de érdekes módon valahogy ez a téma „nem játékos körökben" mindig valahogy cikinek számított – emlékszem egy haverom többször is panaszkodott, hogy a csajok beszóltak neki a Playstation miatt, ami a TV-je alatt figyelt – sőt, talán kicsit le is nézték miatta –, aztán végül eljutott oda, hogy élete nagy szerelme egy veszekedés közben a fejéhez vágta, hogy vagy ő, vagy a konzol. Egy másik spanom húga viszont olyan cipőben járt, hogy a megismert „nagy ő" (aki mellesleg semmi másról nem tudott beszélni, csak a japán sportkocsik tuningjáról, arról is csak dadogva) szabályosan kinevette, amikor kiderült, hogy a kiscsaj imádja a Crash Bandicootot, majd „milyen nő az, aki játszik" beszólással lelépett.
Újabb évek teltek el, kezdett normalizálódni a szitu. A játékosokat lenéző emberek már kezdték megkülönböztetni a „kockafejű PC-s nyomikat", akik „egész nap a monitor előtt görnyednek és mütyűr izéket küldenek bányászni", és a konzolosokat (leginkább a „pléjsztésönösöket"), akik mindenféle „szép autóversenyekkel", jópofa „állatos-ugrálós cuccokkal", meg sportjátékok gyűrésével foglakoztak, amikor éppen nem a szombat esti buliban szédítették az ellenkező nemet a dizsiben. Divat lett a csajok körében is a konzolozás.
Most 2006-ban már teljesen más a helyzet – mondhatni kifordult a világ magából és 180 fokos fordulatot vett. Ma már a videojáték mega-cool, reklámja ott fut a retro sportcipő, a laza farmer és a szuperszexi mobiltelefon mellett a TV-ben. Ma már külön játékokat készítenek a lányoknak is, vannak profi, „hivatásos" (csajok is!) gémerek, és ha a randi után hazamész a hölgyeménnyel, és meglátja a konzolt a TV-alatt, nem fintorodik el, hanem könnyen megeshet, hogy megkér, kapcsold be a masinát... aztán agyonver Tekkenben.
Ma már cinkes *nem játszani*.

Kíváncsi voltam, az 576 Konzol olvasói (lányok és fiúk egyaránt) hogyan élik meg mindennapjaikban az „én, és a párom, meg a konzolom, meg a világ" kérdéskört. **Martin**

Nekem az első asszonyom nem szólt hozzá semmit. Szeretett olvasni és így, míg én gyilkoltam a kontrollert, addig ő a könyvet bújta. Aztán mikor meguntuk akkor... khmm. Mondjuk ekkor még csak 17 éves voltam. Most ugorjunk egyet az élettörténetemben, cirka 4 évet. Megismerkedtem egy teljesen (...) jánnyal. (:-) Aztán kapcsolatunk derekán úgy döntöttem, hogy veszek egy PS2-t Tekken 4-el. Na akkor koppantam, mert a csaj többet nyomta a PS2-t, mint én. :D Közben kiderült, hogy a húga is kapott egyet, és otthon is folyton püföli a rendszert... nem semmi. Mondjuk eccer kiakadt rám, mikor vett egy szexi csipkefűzőt combifix-szel (nem részletezem, mert kiskorúak is olvassák a lapot, mint Kratos vagy Kenny), és éppen a várt a hálóban. Én mentem is, csak még kiirtottam 2 főmuftit a Fájnöl 10-ben. Na, akkor annyira nem szerette a konzolt. :D Akkor most jöjjön egy újabb ugrás. Present day... Egy éve boldogítjuk lassan egymást az én kis Drágaszágommal (nem a gépdrágaszággal, hanem a hús-vér drágaszággal, akire büszke is vagyok. :D Szóval. Őkelme meg az informatika / elektronika / konzol, hát szóval... hogy is mondjam: nem a legjobb barátok. Nem is szerette, ha a PS2-t bekapcsoltam, ha Ő is ott volt. De megtörtént a változás. Vettem egy DS-t karácsony előtt. Megszereztem rá a Mario 64-et is. Na most azóta van olyan, hogy reggel mikor felébredem, a Drága nincs mellettem, hanem kinn van a nappaliban és püföli a DS-t. Szal' nem semmi. Szóval ezek alapján a konklúzió:
1. Ha fiatal vagy akkor ne hagyd, hogy a csajod beleszóljon (mondjuk ez evidens).
2. Ha már bele akar szólni, akkor ültesd oda magad mellé.
3. Ha ez sem jön össze, akkor vegyél egy DS-t (ez itt a reklám helye, :D na emiatt tuti nem lesz a Cseviben, mi?), és tuti rákattannak. Általában a baráti körömben ez a 3. Lépés megoldotta a problémákat. Ha nem, akkor viszont +1: Nintendogs! **Nexxuss**

Konzolozás és férj / barát? Hát mivel per pillanat ez utóbbi kettő nincs, marad a család hozzáállása... Ehhez hozzá kell tennem, hogy családi vélemény szerint szellemi szintem megragadt valahol egy 10 vagy 15 éves szintjén. Ezen még megy a vita. :) Merthogy az nem normális, hogy egy huszonvalahány éves FELNŐTT még mindig játszik.
A legelső „konzol" amit nyúztunk, az még az NES volt. Nyúztuk, igen, mert együtt a családdal. Anyukám még a Tetris-re is rákattant. :) Apukám ebből kimaradt, szerintem ő akkor játszana ilyesmivel ha csinálnának egy ultiprogramot....
Aztán elmúlt. Valahogy csendben lecsengett. Ahogy a Gameboy / GBA Advance időszakom is. Persze azért párszor végighallgattam az ismerős „EZT meg minek kellett megvenned?" mondatot. Aztán pár évvel ezelőtt elkezdődött valami, ami azóta is tart. Kaptam kölcsön egy PS1-et, sok CD-vel, az egyiken az FFVIII intrójával. Pár nappal később megvettem a saját gépemet. Emlékszem akkora balhé volt belőle, hogy anyukám legalább egy napig nem is szólt hozzám. Ugyanezen végigmentem, amikor rá egy évre megvettem a PS2-őt, FFX ugye. Aztán persze jött a többi játék. A sokadik után már nem szóltak semmit. Aztán túltették magukat az egészen. Azon hogy „játszom". Elfogadták. Ha fiú lennék, bizonyos szempontból „könnyebb" lenne a helyzet, de egy lánytól ELVÁRJÁK, hogy nőjön fel, legyen családja, gyerekei. Sok velem egykorúnak már gyerekei vannak. Én maximum azt mondhatom, hogy megyek haza, mert meg kell etetnem Snake-et. Na jó, nála még a büfiztetést is vállalnám. A családi banzájokon értelemszerűen a „játék" téma nincs említve, mit is mondhatnék.... Ott úgyis az a műsor, hogy mikor mész férjhez, mikor lesznek gyerekek....
Talán titkon mindenki abban reménykedik, hogy ha meglátom a tortámon a 30 darab gyertyát, ami sajnos viharos gyorsasággal közelít, akkor az valamilyen lélektani hatással lesz rám. Hogy megkomolyodok vagy valami ilyesmi. De ha az elmúlt 10 évben ez nem történt meg, akkor erre elég kicsi az esély.
De én még nem szeretnék felnőni. Még nem. Olyan nagy baj ez? **Siela**

Milyen hülye téma már ez?! A nők nem szeretik ha pasi videojátékozik. Nekem legalábbis csak ilyen nőim voltak. A jelenlegi se csípi. Féltékenyek a nők a videojátékra, na. **Steve Y**

Konzolozás és barátnő. Ez néha igen kemény pite. Mint a haverok és a barátnő vonatkozás, kb. Ha jó napja van:
– Csak nyomjad nyugodtan, addig csinálom a kajeszt, vagy kimegyek a boltba – hozzak egy sört?
Esetleg nézi ahogy játszom, és szurkol, velem izgul. Ha nincs jó napja:
– Má' meginasztasz*rtnyomod, mikor nő már be a fejed lágya? Egyszer kivágom a p*csába az egészet!
Hmmm...
Az arany középút:
– Lackó! Kész a kajesz, ha kinyomtad mentésig vacsizhatnánk, hoztam egy üveg pezsgőt is, aztán izgulhatnánk együtt... (különben kivágom)
– Hmmm...
Tehet a fenti sémák alapján zajlanak a hétköznapok. De hogy fogom beadni a PS3-at cirka 200 rongyért?! **Gyodrogi Bula**

Ahhoz, hogy játszhass, kell egy gép. Ahhoz, hogy ne eleget, kell egy NŐ! Nem is azzal van baj, amit adhat, hanem azzal, amit nem enged csinálni. Mióta olvastam róla és megláttam a Resident Evilt GC-n, már azonnal akartam egyet. Hosszas civakodás után végre azt mondta oké, már vagy 20-adjárra. Már levolt beszélve, hogy megyünk megvesszük a gépet, mikor jött a szokásos szöveg. Minek az, miért nem elég, ami most van?! Hiába magyarázzuk el nekik, hogy van, ami van az egyiken, és nincs a másikon! Igen, sajnos mindkét szenvedély pénzt emészt fel, nem is keveset. Egy dolog van azonban, ami a megformált és egyedi testet a saját oldalárra billentve magasba emeli a mérlegnyelv másik oldalán lévő játékos kikapcsolódásra szánt elektronikai termékhez képest. Arra, hogy egy hideg éjszakát takaró nélkül forróvá tegyen egy gép nem lehet képes, csak a nő képes erre.
Azért azt hozzátenném, hogy a barátnőm legjobb kifogása majdnem sírva fakasztott. A TV melyen jelenleg játszom 51cm-es. Na már most, mikor az apám kintjárt Németbe és hozott egy pár TV-t lomtalanításkor, pont hazalátogattunk. Apám megkérdezte, kell-e a 90-cm-es képátmérőjű TV. Megkérdeztem az én drágám, ki azt mondta

nem! Kérdem: miért? A válasz: mert az otthonit már úgy megszoktam! (Mellesleg távolra nem jól lát!) **Túlontúli**

Kb. 2 éve nyáron az akkori barátnőm és az anyukája (puszilom!) leutaztak egy pár napra családkarbantartó vizitre vidékre. Én se voltam hát rest gyorsan kapcsolatba léptem a legközelebbi, több műszakban praktizáló alkoholistámmal és ledumáltunk egy teljes nap zavartalan önpusztítást náluk. Elvittem a Dreamcastot is, hátha esetleg érdekli, de a piásüvegnek úgy tűnik jobb fogása volt, mint a kontrollernek. A gép elő sem került a szatyorból. Helyette az időt leginkább súlyos készenléttel ütöttük el. Éjszaka úgy vánszorogtam el a vackomig, hogy az alant elterülő ropis meg chipses zacsik tartalma szanaszét repült, ahogy azok egyikére-másikára rálépve dobtam a hátasokat. Mindezt megfejelve azzal, hogy úgy dőltem be az ágyba, hogy szerintem még három utcányira is tisztán mérhető jelek bukkantak fel, vmi. hobbigeológus házilag barkácsolt szeizmográfján.

Snitt.

6:30. A fülem mellett csipog valami. De ISZONYATOS hangerővel ám! Eltelt egy kis idő mire rájöttem hogy a telefonom csöng. Ránéztem a kijelzők(!)re és nagy nehezen kibetűztem a barátnőm nevét. Elővettem minden megmaradt empátiámat.

– Halló (böff) cica mi a helyzet? – szólt a „természetes" jóságosságom belőlem.

– Csak azért hívtalak, mert anyunak haza kell mennie még ma. Megyek vele én is, nem jó itt... nagyon hiányzol... blablabla... A vonat hétre ér be. Talizunk?

– Persze – mondtam – Sőt! Ott leszek az állomáson! Segítek hazacipekedni (bruhaha), utána menjünk valamerre.

Végül is ebben maradtunk. Telefon letesz, képszakadás: aludtam mint a tej. Pár órácska eszméletvesztés után a haverom ébresztett fel, de olyan dialektusban, hogy már komolyan azt hittem, egy ukrán törvényen kívüli akar súlyosan testen sérteni. Miután sikerült szétválasztani a szemhéjamat farkasszemet néztem a föld legtáskásabb szemeivel. (Két „kussolj már" után helyre került tulajdonosa fejében az a tény is, hogy érzéki csalódás áldozata lett: szegény butus a 11:05 helyett 17:45-öt olvasott le az órájáról.) Kimásztam az ágyból, kajálni nem volt erőm. Mentem haza. Kb. fél óra alatt otthon voltam, ami csupán azért volt f*sza, mert ötletem nem volt, hogy mivel telik majd a másnaposságom. (A gyomrom határozott elképzelései ellenére sem...) A zuhany utáni első gondolatom volt a Silent Hill 3 . A második is. Gép bekapcs, függés indul! Kb. 2 órának tűnő játék után arra lettem figyelmes, hogy az ablakomból a gyönyörű szép naplemente, páratlan színekben fürdeti a szobámat. BAZZEG. Telefonra ránéz (csendes idegösszeroppanás): 7 nem fogadott hívás, feljebb a „20:10" számsor. Mint akihez beordítottak, hogy „Házkutatás! Nyissa ki!", kb. olyan sebességgel és habitussal öltöztem és a lehető legrövidebb úton távoztam a házból. Mire kivergődtem a megállóba eszembe jutott, hogy tulajdonképpen már semmi nem ment meg a jó öreg lecseszéstől – rosszabb esetben szakítástól – így inkább visszafordultam. Ahogy belépek a házba csöng a telefon. Barátnőm. Mondja, hogy beszélni akar velem (ajjaj!!!) ezért kijön hozzánk, egy óra múlva itt lesz. (AJJAJAJ!!!) Életem leghosszabb másfél órája volt.

Telefon újra: itt van. Mire a kapuig elértem mentálisan teljesen megtisztultam. De ahogy nyílt a zár és az első „szia" elhagyta a számat a leány a nyakamba borult. Mondta, hogy ne haragudjak, amiért ott várakoztatott az állomáson, de egy ismerős behozta őket és nem tudott idejében szólni. És is úgy sajnálja, meg ilyenek... :) Ezek után már egy kicsit érthető, hogy nem akartam leleplezni nagyfokú bénaságomat, helyette bevágtam az „engemnemlehetegymosollyalmegvenni" arcot. Élni jó. Visszaélni viszont még jobb... :D **the_priest_OF_hirosima**

Anyám attól a perctől kezdve, hogy megkaptam az N64-emet '99-ben, ellenezte a konzolozást. Főleg, hogy egyre többet játszottam, aztán egy idő óta néha sokat, néha kevesebbet. Bár mindig jól tanultam, mégis rengeteget vitáztunk erről (annyira azért nem sokat). 2005 2. féléve ebben is változásokat hozott. Egy ún. „családi versenyt" rendeztünk, amiben mindenféle társasjáték helyet kapott. Leginkább én írtam a versenyszámokat. Valamelyik Super Mario 64 DS-es minigame-et mindenképp bele akartam tenni. A választás az egyik legegyszerűbb, de legszórakoztatóbb játékra, a Wantedre esett. Amikor anyám előtt a húgom következett, és csinált olyan 50-et, akkor az első szavai máris azok voltak: én ehhez nem értek, örülök, ha 1 pontom lesz. Csekély 6 ponttal zárt, de a miután mindenki sorra került, elkérte a DS-t, hadd játsszon még rajta. Egyszer már elkövettem olyan hibát, hogy megfosszak valakit a sikerélménytől, most erre nagyon ügyeltem, ezért néztem, ahogy játszik, és segítettem, ha kellett. Később magától is ment, és meglepődtem, mikor megtudtam, csaknem ráduplázott a korábbi rekordomra (ami 150 körül volt), és akkor is azért hagyta abba, mert megunta. Kipróbált még jó pár játékot, és ettől kezdve sokkal jobban elfogadta ezt a hobbit (meg volt még 1 oka – de ez egyelőre meglepetés, majd ha akarom, az 576 fórumon leírom). Legutóbb, amikor a kishúgommal (aki szintén nagy gémer, csak angolul nem tud, persze Zeldázni meg FF-ezni akar :) Mario Party-ztak, meglepő módon nagyon sokszor nyert. Nagyon szeretem a DS-t! **Link**

Szerencsés vagyok. Barátnőm jól viseli „enyhe lefolyású" konzolfüggőségemet. De nem volt ez mindig így. Elején még jöttek a „Nem gyerekes ez?" és ehhez hasonló dumák. Tekken Tag Tournament. „Egész jó." Majd egyik éjszaka a TV iszonyat villogására ébredtem, épp Lei-el osztott valakit. Aztán odáig fajult a dolog hogy már csak egy Chopping Elbow-val tudtam kivenni a kezéből a kontrollert. Persze ellenem nem szeret játszani mert „mindig agyonversz". Ez a lényeg, nem? GT4. Vettem gyorsan egy Driving Force kormányt, apámmal hegesztettünk hozzá egy állványt üléssel, ahogy azt kell (ő hegesztett én meg osztottam a tanácsokat). Asszony ismét furcsán nézett rám... Persze azért kipróbálta. Ment neki. Nem hagyta abba. Bedobtam a „vigyázz onnan egy kicsit, csak mutatok vmit" dumát, kevés sikerrel. Sajnos megint kilátásba kellett helyeznem egy repülő térdrúgást. Na végre, megint én jövök!... Sniper Elite. Itt nem volt vita. Szívesen játszottam volna vele co-op. módban, de mikor mutattam neki egy jól sikerült fejlövést, minek következtében a tag agyveleje beborította a képernyőt, méla undorral az arcán otthagyott.... Shadow of Colossus. A legtöbb probléma itt jelentkezett. Utólag azt mondta azon a héten mintha nem is lettem volna otthon (az egyszobás lakásban). Hazajött, játszottam. Lefeküdt, játszottam. Hozzám szólt, „ne most, mindjárt megölöm!". Negyedik nap vacsora közben próbált velem beszélgetni, mesélt vmit (nem emlékszem mit :), kérdőn rám nézett, mégis mi a véleményem, de még az előző boss hatása alatt voltam. Gyülekeztek a viharfelhők, láttam rajta ha nem mondok valamit, itt biza nagy baj lesz. Mivel fogalmam nem volt miről beszélt, elkezdtem neki vázolni az előző colossus legyőzését... Na ez az, amit senkinek nem javaslok... Most már minden rendben. Miközben ezt írom, vadul küldi a Tekken 5-öt. Szóval szerencsés vagyok. Szeretjük egymást, mi kell még? Még egy PS3 meg egy HD projektor, majd. Most megyek és adok neki.. **stealth_assassin**

Már közel négy éve élünk együtt a párommal. Emlékszem, mikor először mentem fel hozzá a lakásába, az első dolga az volt, hogy bemutatott a haverjának, egy Dreamcastnak.... „Micsoda lúúúzer!" – gondolhatnátok Ti, hisz nincs kétségem afelől, hogy a pasik 99%-a nem egy gépnek mutatott volna be egy lányt első adandó alkalommal, hanem egészen másvalakinek...

:) No igen. Ő ebben is más, mint a többiek, holott szerencsére nem lehet róla elmondani, hogy egy megrögzött, menthetetlen játékfan. És mégis, az első estét azzal töltöttük, hogy különböző horrorjátékokkal borzoltuk egymás idegeit. Kétségtelenül romantikus este volt. :) Bár nem volt számomra új dolog a játéknak ez a formája, hiszen azelőtt is szerettem játszani PC-n, de aznap próbáltam ki először videojátékokat. Szuper volt, lenyűgözött. Végül ott tartottunk, hogy többet ültem a gép mellett, mint Ő. Ezzel pedig én nyűgöztem le őt. Véget nem érő éjszakai Resident Evil-ezések következtek. Szép idők voltak, de jöttek a szürke hétköznapok.

Mosás, főzés, takarítás. S bár nem vagyok a házimunka kitüntetett asszonya, én csináltam szinte mindent, ami a takarításhoz és a háztartáshoz tartozik, míg a Drága nyomatta a jobbnál-jobb játékokat. Na akkor jöttek a nagy családi csaták, a gondok. S bár én is szeretem a videojátékokat, de egészen ingerült tudok lenni attól, hogy ő játszogat, én meg takarítok, meg mosom a zokniját. Persze azért még mindig csapunk néha ilyen játékesteket, de már egyre ritkábban von be engem is a játékba. Ráadásul néha kiver a víz, mikor a másik szobából artikulátlan hörgések hallatszanak egy-egy nehezebb pályánál, vagy a kontroller darabjai repülnek szét mint a repeszek. Aggodalomra azért még sincs okom. Mindent összevetve, ha lelkiismeretesen belegondolok, örülök, hogy játszik. Hisz jobb, minthogyha csajozna, vagy drogozna. És büszke vagyok Krisztiánra, hogy ezzel még pénzt is keres, tulajdonképpen egy árva szavam sem lehet.

És amúgy is: egy gép számomra nem ellenfél! És addig is, néha még nekem is jut egy pici a játékok élvezetéből, Krisztiánnal, vagy nélküle! ;) **Beatrix**

Martin instrukciója által vezérelve jutottam arra az elhatározásra ,hogy letesztelem az NDS innovatív tulajdonságainak tényleges hatását, a videojátékokat eddig teljesen laikus szemmel (értsd :azt sem tudja mi az) figyelő, avagy nem figyelő embereken. Szóval a kis masinát bevittem a munkahelyemre a Nintendogs játékkal és kipróbáltattam boldog-boldogtalannal.

Kíváncsian vártam a reakciókat. Kaptam is mindenfélét. Lássuk! Leginkább a 26- 50 éves korú Csajok / nők hozták a várt Nintendós papírformát:

– Jaj de aranyos! Nézd mint az igazi! Jé, fut a labda után! Csóválja farkát a drága! De aranyos a mancsa a képernyőn! Ügyürü-bügyürű! Jaj istenem nekem is kell egy ilyen! Veszek egyet én is!

Ők bizonyultak az újításokkal szembeni fogékony rétegnek, magyarul a potenciális vásárlóknak. A férfiakat nem igazán érdekelte a dolog, hamar le is ráztak. Egy vagy két esetben fordult elő olyan tünet mint a nők esetében. Nagy valószínűséggel az elutasítóknál a vásárlás elmarad. Esetleg akkor fektetnek be NDS- re, ha előtte látták, a nőknek mennyire bejött a kutyás mókázás és gyorsan kiokoskodták, hogy ha otthon is van egy ilyen, akkor asszonypajtás talán békén hagyja őket este.

Nem túl meglepő módon akadt szélsőségesebb vélemény . A következőket mondta egy jóember:

– Szerintem ezek a sz*rok olyanok mint az önkielégítés, nem?

– Miért? – kérdeztem

– Hát mer' most akkor önkielégítünk, vagy b****** rendesen?!

Nos, az ő véleményét alaposabban ki lehet elemezni, mert az alapvetően gúnyosnak szánt szöveg mögött lapul némi mondanivaló. Mégpedig az, hogy ha csinálunk valamit, akkor annak legyen látszata is. Mivel a videojátékokban nem valós dolgok vannak, csak virtuálisak, így az egész játéknak nincs semmi értelme. Inkább egész nap bütyköl helyette egy kocsit a garázsban, megjavítja a tetőt, levágja a disznót stb... Ezt a típusú embert nemcsak a Nintendo nem, hanem egyetlen játékipari konszern sem fogja megnyerni magának.

Végül a csajok között, akiknek nagyon tetszett a Nintendogs megkérdeztem, hogy ha szerinte pár hónapig nevelne egy ilyen virtuális, valójában nem létező kutyust, akkor kötődne e hozzá érzelmileg, netán ténylegesen megszeretné-e? A válasz minden esetben igen volt.

Nos aki tudja levonhatja a tanulságot! **Ancient**

Ico. Mikor megszereztem ezt a game-et egyből rákattantam... amit a barátnőm nem nézett jó szemmel. Jöttek a kérdések: meddig játszol még? Sok van még? Mikor lesz már vége? Erre én mindig azt válaszoltam, mindjárt. Kb. a 15. *mindjárt* után bedurrant az asszony, és fogta a PS2-met, Ico-stól mindenestül, és izomból földhöz vágta, meg megtaposta. Első reakció FINISH HER. Egy pillanatra elgondolkoztam, hogy rárúgok egy mai gerit és megfejelem, de lenyugodtam és csak annyit mondtam az elvetemültnek, hogy csőröge. Szakítottunk. Megfőtt a három szerelmem: a barátnőm, a PS2-m és az Ico. A gépet megcsináltattam, de nem lett a régi, elég sokat sz*rakodott. 2 hónapig PS2-es játékokkal csak a Konzolban találkoztam. Viszont két hónap után csörög a telóm. A volt bnőm találkozni szeretne velem. Még élt bennem a PS2 kivégzésének a képe, de belementem. És jól döntöttem, mert megbánta amit csinált, és egy vadi új PS2-t vett nekem és mellé egy MGS3-at. Hát nem aranyos? :) Egyiknek sem tudtam ellenállni :) De volt egy kikötésem, hogy a Sony fekete harcosához többet ártó szándékkal ne közeledjen. Azóta is együtt vagyunk.

Tanulság: úgy kell csinálni hogy legyen idő csajra is és gamekre is. De legjobb ha az asszony is fanatikus gamer. Az enyém jó úton halad. És szerintem ha valaki rálép a konzolozás útjára, akkor az sose szabadul, és nem is akar. Én örülök hogy van velem valaki, aki mellettem van ezen az úton. **Jackie**

Nos, amint látjátok, némely emberek még a mai napig is tele vannak előítéletekkel a videojátékokkal és a konzoljátékosokkal kapcsolatban, bár a társadalom hozzáállása egyre inkább kedvező, sőt bíztató. A videojáték szépen beépült a köztudatba. *Nyert ügyünk van.*

A „nem játékos" barátnők és barátok meggyőzése érezhetően egyszerűbb feladat: a levelekből is látszik, hogy az ellenállást és az ellenkezést (ami szerintem nem fakad másból, csak egy adag egészséges féltékenységből: *nehogy már többet legyen a konzoljával, mint velem*) kizárólag egy módon lehet megváltoztatni: ha türelmesen megmutatjuk és elmeséljük, mi az a dolog, ami nekünk oly sok örömet okoz. Mert ha valami a partneremnek bejön, akkor az olyan szörnyű dolog nem lehet. Aztán már csak meg kell egyezni egy egészséges egyensúlyban.

A szülők „átnevelése" már nehezebb tészta. A korkülönbségből adódóan valószínűleg nem lesz elég, ha megés bemutatjuk nekik hobbink és mindennapos időtöltésünk tárgyát, hisz a legtöbben úgyis csak legyintenek rá: ugyan, minek ez a hülyeség. Szerintem egy dologgal azonban minden szülőt meg lehet hatni hosszú távon: amikor a sok-sok játék mellett rendes, normális, tisztelet- és kötelességtudó, tisztességes emberek tudunk maradni. Martin

A Csevegő Müvek felvételt hirdet. Ha gyárunkban akarsz dolgozni, látogasd rendszeresen a www.576.hu fórumát, ahol az „576 Konzol" résznél minden hónapban megtalálod aktuális témánkat. Aztán ha gondolod, szólj hozzá.

FILM

Wallace és Gromit és az Elvetemült Veteménylény /Wallace and Gromit: The Curse of the Were-Rabbit/

Műfaj: gyurmafilm
Rendező: Nick Park, Steve Box
Szereplők: Wallace és a haverok
DVD: coming soon







Ma, amikor az animációs filmek piacát olyan figurák határozzák meg, mint a kedélyesen böfögő Shrek és hasonlón vicces (?) társai, az árral szemben haladás gyakorlatilag felér a kommerciális öngyilkossággal. Mégis, minden évben akad pár merész alternatív próbálkozás, melyek annak rendje és módja szerint jól meg is szoktak bukni. Tavaly az érdemtelenül szopóágba került Zsinóron, Halott menyasszony, Vándorló palota trió ellenében egyedül Wallace és Gromit nagyvásznas debütálásának sikerült kimagasló bevételt produkálnia (200 millió +). Igazából nincs ezen nincs is mit csodálkozni, hiszen a zseniális, de legalább ugyanennyire ütődött feltaláló és hűséges (nem beszélő!) kutyája nagyon jól elkapott figurák, minden korosztály számára élvezhető poénokkal, kötelező erkölcsi tanulságok nélkül. A '89-től '95-ig gyártott Oscar díjas kisfilmeket követően tíz évet kellet várni arra, hogy újra találkozhassunk kedvenc hőseinkkel, hiszen az Aardman stúdió kissé túlamerikanizált előző egész estés filmje egy baromfiudvar kollektív szökési kísérletét örökítette gyurmába (Csibefutam). A magyar fordításban igen szellemes Elvetemült veteménylény alcímet kapó produkcióban szerencsére ismét Wallace és Gromit a főszereplő, akik a West Wallaby nevű városkában próbálják meg felvenni a harcot az egyre inkább elmérgesedő nyúltúltengéssel a legmodernebb és természetesen messzemenőkig humánus, azaz inkább nyúlmánus szerkezetek segítségével. Nehezítésnek ott van a városka, és a főleg a veteményeskertek nyugalmát feldúló titokzatos szörnyeteg, akit lehetőleg ártalmatlanítani kéne még a helyi zöldségfesztivál kezdete előtt. A veteménylény megjelenésével a megszokott módon idióta sztoriba jókora adag a klasszikus horrorokból átemelt klisé is belekeveredik, persze némileg „átgyurmázott" módon.

Ha már gyurmánál tartunk, egyszerűen lenyűgöző, hogy ezzel a macerás anyaggal és technikával mire nem képesek a hozzáértő kezek, West Wallaby minden egyes lakója egyéniség (még a százas nagyságrendben előforduló répafalók is jól láthatóan különböznek egymástól), nem is tudom, mikor láthattunk utoljára animációs filmben ennyire eleven, szeretnivaló figurákat. Még teljesen korrekt üldözéses (standard autós + föld alatti) és tömegjelenetekre is futotta a stúdió erejéből, melyek láttán hajlamosak vagyunk elfelejteni, milyen nagy munka van a másfél órás film minden másodperce mögött. De megéri. Nekünk mindenféleképpen felüdülés látni időnként egy olyan filmet, amin szó szerint látszik a készítők kéznyoma. Ha így nézzük nem is olyan hosszú idő az a tíz év.

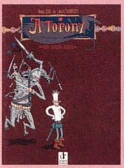
KÉPREGÉNY

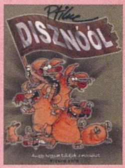
W. Vance & J. Van Hamme - Spads

Fekete fehér képregényantológia 3

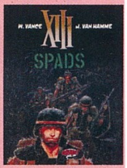
Ptiluc - Disznóól

Joann Sfar & Lewis Trondheim - A torony: Egy kacsa szíve







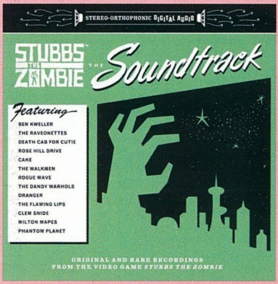


Mivel az erre a hónapra rendelt képregény adaggal megtermett embereket lehetne könnyedén lebunkózni, a külön-külön szöszmötölés helyett tanácsosabbnak láttam kicsit egybesűríteni a dolgokat. Ennek egyrészt helytakarékossági okai vannak másrészről a negyedik részéhez érkezett **XII** aktuális inkarnációjáról nem sok mindent tudok elmondani anélkül, hogy bele ne esnék az önismétlés hibájába. A rajzok, a kiadvány minősége és a szinte már röhejesen sok fordulatot felsorakoztató történet mind-mind tartja az első rész által felállított meglehetősen magas színvonalat. Érzésem szerint minden további szócséplés felesleges, aki eddig nem érzett vágyat a XIII-as kódnevű ügynök múltjának felkutatására, azt a Spads sem fogja meggyőzni, a többiek meg úgyis felteszik majd a polcra ezt a részt is. A főszereplőhöz hasonlóan amnéziás egyének és újoncok további mérsékelten szórakoztató ismertetőket találhatnak a sorozattal kapcsolatban a 80-as, 84-es és 88-as Konzolban. Szintén régi ismerősként köszönhetjük a **Fekete Fehér képregényantológiát**, ami a harmadik megjelenés alkalmából a régi kedvencek mellett (Sin City, Batman, Blueberry, Pszicho Park...) minden eddiginél erősebb hazai kínálattal kedveskedik az olvasóknak. Más kérdés, hogy mondjuk a New Yorkban élő Miriam Katin Erre inni kell! című munkája nem feltétlenül az, amit 12 oldalon át szeretnék olvasni. Az 1956-ot egy kislány szemével leíró történet hiába vonultat fel sokat ígérő kezdést és érdekes, gyerekkönyvekre emlékeztető rajzstílust, ha a papírízű, szájbarágós dialógusok minduntalan lehúzzák a középszintre. Ezzel szöges ellentétben, a Bukkanók rovatban helyet kapott képsorok szinte már zavaró módon elvontra sikeredtek. Összegezve, még mindig érdemes befizetni a FFKA-ra, de nekem személy szerint ez a rész tetszett a legkevésbé. Következő versenyzőnk a Maus-hoz hasonlóan szintén állatokkal mondatja meg a frankót, csak a **Disznóól** esetében egerek helyett értelemszerűen disznókról lesz szó. A könyvszerű kiadásba foglalt sztori szerint, aki nem teljesen makulátlan életet maga mögött hagyva távozik az élők sorából, különböző állatok testében újjászületve vezekelhet korábbi bűneiért. Természetesen a képregény szereplői kivétel nélkül röfögő cocaként folytatják evilági tevékenységüket, így fordulhat elő, hogy Victor Hugo, Hitler és az örök rezidens Napóleon is tiszteletét teszi az egyszerű disznóólban. Azért nem csak szimpla dagonyából áll a kötet jó száz oldala, szereplőink folyamatosan nyomják a rájuk jellemző vicces dumákat, a környezet pedig a helyes farmból szép lassan átvált modern feldolgozóüzemmé. A Disznóól teljes élvezetéhez feltétlenül szükség van a történelem legalább alapfokú ismeretére, különben nem fogjuk érteni, ki, miért, mit mond. Egyébiránt a képregény ritka módon ötletes, bár a vége felé kicsit fárasztóvá, avagy csúnya kifejezéssel élve túmaccsá válik a non-stop disznólkodás, ezért érdemes két vagy több részletben olvasni az egyben ledarálás helyett. Ezzel el is érkeztünk a csomag legjópofább képregényéhez, mely titulust ezúttal a Joan Sfar / Lewis Trondheim alkotópáros által jegyzett **Torony** viszi el. A jövendőbeli sorozat első része egy teljesen átlagos kacsa hőssé válásának lépéseit mutatja be, aki egy apró hiba miatt kénytelen elvállalni egy majdhogynem lehetetlen küldetést oldalán egy mogorva sárkánnyal és egy varázskarddal, amit nem lehet használni, ellenben jó nagy pofája van. A füzet elsősorban a fantasy kedvelők arcára fog széles mosolyt csalni, számukra ugyanis a helyzetek, a szereplők és az események nagy eséllyel ismerősek lesznek már valahonnan. Én pluszban így voltam a rajzstílussal is, csak jó tíz perc után esett le, hogy a Munchkin nevű, szintén erősen debil kártyajáték illusztrációi készültek ehhez nagyon hasonló stílusban. Remélem idővel megjelenik a többi rész is, mert tényleg nagyon jól szórakoztam olvasás közben. Bubu a Törpök Királya rulez!

ZENE

Stubbs The Zombie : The Soundtrack /Sony BMG/

Elképesztő! Végre itt egy ügyesen összeválogatott game soundtrack jól kidolgozott koncepcióval (az aktuális slágerek egybegyűjtése nem minősül jól kidolgozott koncepciónak, bocs EA), messzemenőkig jópofa artworkkel és mi történik? Pillanatok alatt elsikkad a tucatmegjelenések között. Nem tudom, ez a sors vár e az Xbox exkluzív Stubbs játékra is, mert errefelé csak mostanában méltóztattak kiadni, mindenestre egész kellemes zombis marhaságnak tűnik az ötvenes évek közegébe ágyazva, csak hogy még teljesebb legyen a B-músvi filing. Ehhez mérten a hangzóanyag a korszak emblematikus slágereit csomagolja viszonylag új köntösbe a jelen nagyon és kevésbé menő indie bandáinak segítségével. Azért csak viszonylag új az a bizonyos köntös, mert a számok alaphangulatába senki nem mert túlzottan belepiszkálni, még a számomra ismeretlen Oranger félzúzdás Mr.Sandman-je is csak éppen annyira durva, hogy egy átlagos anyuka különösebb erőlködés nélkül tudja túlordítani szükség esetén (vidd le a szemetest stb.). Külön szemlélve a felvételeket rögtön fülbe tűnik, hogy ezek bizony nem olyan számok, amikbe első hallásra bele lehetne szerelmesedni (kivétel a Death Cab For Cutie full extrás nosztalgialeckéje, mert abba igen), de így együtt megteremtenek egy olyan különleges atmoszférát, amibe nagyon kellemes belemerülni mondjuk egy szürke hétköznap délután. Az már csak bonusz, ha esetleg még a játékhoz is passzolnak, bár őszintén szólva nehezen tudom elképzelni, hogy a Flaming Lips elszállós If I Only Had a Brainjét miképp lehet beleilleszteni a játékmenetbe. Ja, az külön tetszett hogy a köztudottan láma Phantom Planetet a lemez végére pozícionálták, így könnyebbé téve annak totális ignorálását.



TELEFONOS CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

Telefon: 06-70-365-0385

PS2		
BLACK	14599	kapható!
24 **magyar feliratos**	15999	hívj!
American Chopper	7999	kapható!
Big Game Hunter 2005	7999	kapható!
Cabela's Dangerous Hunts	7999	kapható!
Commandos Strike Force	14399	hívj!
Devil Kings	10599	kapható!
Driver: Parallel Lines	12999	március 17.
Fifa Street 2	14599	kapható!
Fight Night Round 3	14599	kapható!
Ghost Recon Advanced Warfighter	14999	március 31.
Grand Theft Auto: San Andreas	9499	kapható!
Ice Age 2 Meltdown	11999	kapható!
ICO **újra**	8499	kapható!
Need For Speed Most Wanted	14599	kapható!
Prince of Persia Two Thrones	14999	kapható!
Pro Evolution Soccer 5	15999	kapható!
Rapala Pro Fishing	7999	kapható!
Resident Evil 4	14599	kapható!
Shadow of the Colossus	15999	kapható!
Star Wars Battlefront II.	15999	kapható!
The Godfather - Gyűjtői változat -FÉM	15989	március 24.
Torino 2006	11999	kapható!

Gamecube		
Fifa 06	14599	kapható!
Fifa Street 2	14599	kapható!
Fire Emblem	15999	kapható!
From Russia With Love (James B.)	14599	kapható!
Geist	15999	kapható!
Killler 7	3499	akciós
Lord of the Rings: Third Age	3499	akciós
Mario Party 7+ Mikrofon	15999	hívj!
Odama + Mikrofon	15999	hívj!
Resident Evil 4	16999	kapható!
The Urbz	3499	akciós
TimeSplitters 3	3499	akciós
Gamecube gép + 4 játék	29999	akciós

PSP		
007: From Russia With Love	11699	hívj!
50 Cent Bulletproof	14399	hívj!
Ape Academy	13499	kapható!
Burnout Legends	11699	kapható!
Coded Arms	13999	kapható!
Crash Tag Team Racing	14999	kapható!
Death Junior	13999	kapható!
Fifa 06	11699	kapható!
Fifa Street 2	11699	kapható!
Fight Night Round 3	11699	kapható!
Football Manager Handheld	13999	hívj!
Frogger Helmet Chaos	13999	kapható!
Key of Heaven	13499	március 24.
King Kong	13999	kapható!
Lemmings	13499	kapható!
Lord of the Ring : Tactics	11699	kapható!
Metal Gear Acid!	13999	kapható!
Midnight Club 3	14399	kapható!
Prince of Persia Two Thrones	13999	kapható!
Pro Evolution Soccer 5	13999	kapható!
Sims 2	11699	kapható!
Splinter Cell : Essential	13999	március 31.
Star Wars Battlefront II	15999	hívj!
Street Supremacy	13999	hívj!
Green Day Koncert *Zenei*	4499	kapható!
Red Hot Chilli Peppers koncert *Zenei*	4499	kapható!

Nintendo DS + GBA		
Advance Wars Dual Strike	11990	kapható!
Donkey kong 3/GBA	12990	kapható!
Fifa 06	11990	kapható!
Harry Potter and Goblet of Fire	11990	kapható!
Harry Potter and Goblet of Fire/GBA	11990	kapható!
Mario Kart DS	11990	kapható!
Marvel Nemesis: Rise of the...	11990	kapható!
Need For Speed: Most W. /GBA is!	11990	kapható!
Nintendogs! 3 különböző játék!	11990	kapható!
Pokémon Dash	8490	akció!
Pokémon Emerald Version ÚJ!/GBA	13990	kapható!
Ridge Racer	10990	kapható!
Samurai Jack /GBA	9990	kapható!
The Sims 2	11990	kapható!
Tiger Woods	11990	kapható!
Urbz	11990	kapható!
Wario Ware Touched	8490	akció!
Yoshis Touch'n Go	11990	kapható!
GBA Micro Gép + Samurai Jack	29999	akció!

PS2 Platinum és akciós		
Fifa 2005 Platinum	6299	kapható!
Age of Empires II	6299	kapható!
Brothers in Arms Road to Hill 30	6999	kapható!
Burnout 3 Platinum	6299	kapható!
Dragon Ball Z Budokai 3	7999	kapható!
F1 2005	5799	kapható!
Fifa Street Platinum	6299	kapható!
God of War	5799	kapható!
Gran Turismo 4	11599	kapható!
Jak 3	5799	kapható!
Killzone	5799	kapható!
Lord of the Ring The Third Age	6299	kapható!
Metal Gear Solid 2 Son of Liberty	6499	kapható!
Moto GP 4	5799	kapható!
Need for Speed Underground 2 Platinum	6299	kapható!
Prince of Persia 2	7499	kapható!
Pro Evolution Soccer 4	7999	kapható!
Ratchet & Clank 3	5799	kapható!
Resident Evil Outbreak	6299	kapható!
Silent Hill 3	5999	kapható!
Smash Court Tennis 2	5799	kapható!
Tekken 5	5799	kapható!
The Getaway Black Monday	5799	kapható!

XBOX		
American Chopper	7999	kapható!
Big Game Hunter 2005	7999	kapható!
BLACK	14599	kapható!
Burnout 3 Classic	6299	kapható!
Cabela's Dangerous Hunts	7999	kapható!
Counter Strike	8599	kapható!
Fifa Street 2	14599	kapható!
Fight Night Round 3	14599	kapható!
Max Payne 2	4999	kapható!
Project Gotham Racing 2	8599	kapható!
Rapala Pro Fishing	7999	kapható!
Star Wars Knights of the Old Republic	6999	kapható!
The Godfather	14599	március 24.

XBOX 360		
Fifa 06	16399	kapható!
NBA 06	16399	kapható!
Need For Speed Most Wanted	16399	kapható!
Ridge Racer 6	16399	kapható!

Double Screen és Gameboy Advance		
Resident Evil Deadly Silence /DS	11999	március 31.
Advance Wars /DS	11999	kapható!
Big Mutha Truckers /DS	9999	kapható!
Cabelas Big Game Hunter 2005 /GBA	6499	kapható!
Catwoman /GBA	3499	kapható!
Fifa Street 2 /DS	11699	hívj!
Ford Racing 3 /DS	9999	kapható!
Ice Age 2 Meltdown /DS és GBA	11999	hívj!
King Kong /DS	11999	hívj!
Mario & Luigi Partners in Time /DS	11999	kapható!
Mario Kart /DS	11999	kapható!
Need For Speed: Most W. /GBA és DS	11699	kapható!
Nintendogs! 3 különböző játék! /DS	11999	kapható!
Pokémon Emerald Version ÚJ! /GBA	13999	kapható!
Pokémon Fire Red + beép. Wireless adapter /GBA	13999	kapható!
Pokémon Leaf Green + beép. Wireless adapter /GBA	13999	kapható!
Prince of Persia Battles /DS	11999	hívj!
Splinter Cell Chaos Theory /DS	12999	kapható!
Star Wars Episode III /DS	12999	kapható!

576 KByte

TELJES VÁLASZTÉKUNKAT ÉS ELŐRENDELÉSI AKCIÓINKAT MEGTALÁLOD WEBÁRUHÁZUNKBAN A WWW.576.HU OLDALON

THE GAME


Gaplus
NIGHT RAVEN
PHOZON
ASTAROTH
Baraduke
111
RIDGE RACER 6

AZ 576 KONZOL ÖSSZEVONT TARTALOMJEGYZÉK (81–91.)

T: teszt, MT: multiteszt, L: leltár, E: előzetes/előétel, V: végigjátszás, TT: tippek és tanácsok, K: kódok, P: poszter

Cím	Oldal	Platform	Rovat	Megjelenés	Pont
24	13	PS2	E	82	
[HG] Hydrium	melléklet	PSP	K	87	
10.000 Bullets	54	PS2	T	91	4
187 Ride or Die	32	XBOX	MT	86	6.5
187 Ride or Die	32	PS2	MT	86	6.5
24: The Game	32	PS2	T	91	8
25 to Life	26	PS2	MT	91	5.5
25 to Life	26	XBOX	MT	91	5.5
25 to Life	melléklet		P	91	
4x4 Evolution 2	melléklet	PS2	K	86	
50 Cent: Bulletproof	20	XBOX	MT	90	5
50 Cent: Bulletproof	20	PS2	MT	90	5
576 Konzol összevont tartalomjegyzék (41-80.)	melléklet			81	
7 Sins	52	PS2	T	85	6
A Hónap Témája – A külföldi szaksajtó	10			81	
A Hónap Témája – A Nintendo Forradalmi újításai	14			87	
A Hónap Témája – A Shenmue-Saga katasztrófája	14			86	
A Hónap Témája – A videojáték értékelh...	8			89	
A Hónap Témája – A videojáték-ipar megr...	10			88	
A Hónap Témája – Corewars	10			90	
A Hónap Témája – Játékok és könyvek	8			91	
A Hónap Témája – Korhatár nélkül	6			85	
A Hónap Témája – Nekem harca	60			84	
A Hónap Témája: Battlestations – Midway	8			82	
A Hónap Témája: Hogyan árulta el a Hardcore a...	8			83	
Advance Wars: Dual Strike	melléklet	NDS	K	88	
Advance Wars: Dual Strike	77	NDS	T	88	9
Advent Rising	68	XBOX	T	85	6
Aeon Flux	28	PS2	MT	90	7
Aeon Flux	28	XBOX	MT	90	7
Aeon Flux	melléklet	PS2	K	91	
Airforce Delta Strike	melléklet	PS2	K	85	
Alien Hominid	melléklet	PS2	K	85	
Alien Versus Predator: Extinction	melléklet	PS2	K	86	
Alien Versus Predator: Extinction	melléklet	PS2	K	85	
Alter Echo	melléklet	PS2	K	86	
Alter Echo	melléklet	PS2	K	85	
America's Army: Rise of a Soldier	58	XBOX	T	90	7
Animal Crossing: Wild World	76	NDS	T	90	8.5
Animaniacs: The Great Edgar Hunt	52	PS2	T	86	4
Another Code: Two Memories	74	NDS	T	86	8
Another Code: Two Memories	melléklet	NDS	K	87	
Ape Academy	70	PSP	T	86	6
Ape Academy	melléklet	PSP	K	88	
Ape Escape 3	50	PS2	T	91	8
Ape Escape Academy	melléklet	PSP	K	88	
Ape Escape: On the Lose	melléklet	PSP	K	87	
Arc the Lad: End of Darkness	36	PS2	T	85	5
Archer Maclean's Mercury	melléklet	PSP	K	87	
Area 51	20	XBOX	MT	83	8
Area 51	20	PS2	MT	83	8
Armed and Dangerous	melléklet	PS2	K	86	
Asphalt: Urban GT	76	NDS	T	82	6
Asphalt: Urban GT	melléklet	NDS	K	87	
Asphalt: Urban GT	melléklet	NDS	K	88	
Asterix & Obelix XXL	52	PS2	T	90	7
Atelier Iris: Eternal Mana	67	T	PS2	84	8.5
ATV Offroad Fury 3	melléklet	PS2	K	85	
ATV Offroad Fury's: Blazin' Trails	melléklet	PSP	K	87	
ATV: Quad Power Racing 2	melléklet	GC	K	87	
ATV: Quad Power Racing 2	melléklet	PS2	K	85	
Bad Boys: Miami Takedown	melléklet	PS2	K	86	
Bad Boys: Miami Takedown	melléklet	PS2	K	85	
Bad Boys: Miami Takedown	melléklet	GC	K	87	
Baten Kaitos	62	GC	T	90	8.5
Batman Begins	77	GBA	T	85	6
Batman Begins	22	XBOX	MT	85	5
Batman Begins	22	PS2	MT	85	5
Battalion Wars	70	GC	T	91	8
Battle Engine Aquila	melléklet	PS2	K	86	
Battlefield 2: Modern Combat	16	PS2	MT	88	8
Battlefield 2: Modern Combat	16	XBOX	MT	88	8
Battlefield 2: Modern Combat	9	XBOX	E	87	
Battlefield 2: Modern Combat	9	PS2	E	87	
Battlestar Galactica	melléklet	PS2	K	85	
Beat Down	66	XBOX	L	87	6
Beat Down	44	PS2	T	85	6
Big (Antaru) In Japan 1. rész	14			81	
Big (Antaru) In Japan 2. rész	16			82	
Big (Antaru) In Japan 3. rész	16			85	
Big In Japan 14. rész	14			85	
Big Mutha Truckers 2	24	XBOX	MT	85	6.5
Big Mutha Truckers 2	24	PS2	MT	85	6.5
Black	22	XBOX	MT	91	10
Black	22	PS2	MT	91	10
Black Market Bowling	33	PS2	T	85	3
Bleach: Heat The Soul	melléklet	PSP	K	87	
Bloodrayne 2	melléklet	PS2	K	85	
Bloodwakemelléklet	PS2	K	86		
BMX XXX	melléklet	PS2	K	86	
Bomberman	melléklet	NDS	K	88	
Brave	71	T	PS2	84	8
Brave	13	PS2	E	82	
Brothers in Arms: Earned in Blood	21	XBOX	MT	88	6.5
Brothers in Arms: Earned in Blood	21	PS2	MT	88	6.5
Brothers in Arms: Road to Hill 30	22	PS2	MT	82	8.5
Brothers in Arms: Road to Hill 30	22	XBOX	MT	82	9
Bruce Lee: Quest of the Dragon	melléklet	PS2	K	86	
Buffy the Vampire Slayer	melléklet	PS2	K	86	
Burnout Legends	66	PSP	T	88	9
Burnout Legends	76	NDS	T	91	2
Burnout Legends	melléklet	PSP	K	87	
Burnout Revenge	22	XBOX	MT	87	9.5
Burnout Revenge	8	PS2	E	86	
Burnout Revenge	22	PS2	MT	87	9.5
Burnout Revenge	melléklet	XBOX	K	88	
Burnout Revenge	melléklet	PS2	TT	88	
Burnout Revenge	melléklet	PS2	K	88	
Burnout Revenge	8	XBOX	E	86	
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	56	XBOX	T	89	8
Call of Duty 2: Big Red One	34	XBOX	MT	90	9
Call of Duty 2: Big Red One	melléklet	PS2	K	91	
Call of Duty 2: Big Red One	34	PS2	MT	90	8.5
Call of Duty: Finest Hour	melléklet	PS2	K	85	
Call of Duty: Finest Hour	melléklet	PS2	K	86	
Capcom Classics Colection	28	XBOX	MT	86	7.5
Capcom Classics Colection	28	PS2	MT	86	7.5
Capcom Fighting Jam	66	XBOX	L	85	7.5
Casper: Spirit Dimensions	melléklet	GC	K	87	
Casper: Spirit Dimensions	melléklet	PS2	K	85	
Castlevania: Curse of Darkness	28	XBOX	MT	89	7
Castlevania: Curse of Darkness	28	PS2	MT	89	7
Castlevania: Curse of Darkness	melléklet		P	89	
Castlevania: Dawn of Sorrow	74	NDS	T	88	9
Castlevania: Dawn of Sorrow	melléklet	NDS	TT	88	
Castlevania: Dawn of Sorrow	melléklet	NDS	K	88	
Champions of Norrath	melléklet	PS2	K	85	
Champions: Return to Arms	44	PS2	T	81	8
Championship Manager 5	38	PS2	T	85	5
Championship Manager 5	66	XBOX	L	87	5
Charlie and the Chocolate Factory	26	XBOX	MT	86	3
Charlie and the Chocolate Factory	26	PS2	MT	86	3
Chase Hollywood Stunt Driver	melléklet	PS2	K	86	
Chicago Enforcer	57	XBOX	T	83	2
Close Combat: First to Fight	60	XBOX	T	83	7
Coded Arms	71	PSP	T	90	6.5
Coded Arms	melléklet	PSP	K	87	
Coded Gun	melléklet	PSP	K	87	
Cold Fear	60	XBOX	T	81	9
Cold Fear	33	PS2	L	82	8
Cold War	9	XBOX	E	87	
Cold War	58	XBOX	T	88	4
Cold Winter	72	T	PS2	84	6
Colin McRae Rally 2005 Plus	70	PSP	T	88	7
Colosseum: Road to Freedom	46	PS2	T	85	6.5
Combat Elite: WWII Paratroopers	26	XBOX	MT	90	4
Combat Elite: WWII Paratroopers	26	PS2	MT	90	4
Combat Task Force 121	58	XBOX	T	82	2
Conflict Vietnam	melléklet	PS2	K	86	
Conflict: Desert Storm II: Back to Baghdad	melléklet	GC	K	87	
Conflict: Desert Storm II: Back to Baghdad	melléklet	PS2	K	85	
Conflict: Global Storm	46	PS2	T	88	6
Conker: Live & Reloaded	62	XBOX	T	85	8.5
Conspiracy: Weapons of Mass Destruction	64	XBOX	T	86	2
Constantine	melléklet	PS2	K	85	
Constantine	melléklet	PS2	K	86	
Constantine	68	XBOX	T	81	6.5
Contra Shattered Soldier	melléklet	PS2	K	85	
Cool Túra – 9 dal (9 Songs)	80			85	
Cool Túra – A Fekete Lagúna szörnye	80			87	
Cool Túra – A három testőr Afrikában	80			85	
Cool Túra – A régi környék (Garden State)	80			86	
Cool Túra – A Sierra Madre kincs	80			87	
Cool Túra – Alex Garland: A Part	80			81	

Cool Túra – Aljas utcák (Mean Streets)	80			89	
Cool Túra – Amerika kommandó (Team America)	80			88	
Cool Túra – Angyalok háborúja (The Prophecy)	80			90	
Cool Túra – Art Brut – Bang Bang Rock & Roll	80			85	
Cool Túra – Ashanti: ConcreteRose (Def Jam)	80			82	
Cool Túra – Aviátor	80			89	
Cool Túra – Az elátkozott part	80			85	
Cool Túra – Az előretolt helyőrség	80			85	
Cool Túra – Backstreet Boys	80			83	
Cool Túra – Beszterce ostroma	80			85	
Cool Túra – Bloc Party: Silent Alarm	80			90	
Cool Túra – Bootylicious	80			87	
Cool Túra – C.S. Lewis: Az oroszlán...	80			89	
Cool Túra – China Miéville – Perdido pályaudvar...	80			82	
Cool Túra – Coldplay	80			86	
Cool Túra – Cribs	80			86	
Cool Túra – Depeche Mode: Playing the Angel	80			89	
Cool Túra – Egri csillagok	80			85	
Cool Túra – Electro-Trash	80			84	
Cool Túra – Elizabethtown OST	80			89	
Cool Túra – Elveszett gyerekek városa	80			91	
Cool Túra – Elveszett jelentés (Lost in Translation)	80			90	
Cool Túra – Everything But The Girl: Temperamental	80			91	
Cool Túra – Fekete-fehér képr. 1: Sin City...	80			82	
Cool Túra – Fekete-fehér képr. 2: Batman...	80			84	
Cool Túra – Fekete-fehér képr. 3: XIII...	80			84	
Cool Túra – Fekete-fehér mozgókép antológia	80			87	
Cool Túra – Get Lifted (Columbo)	80			82	
Cool Túra – Giant Drag: Hearts & Unicorns	80			88	
Cool Túra – Girls Aloud: What will the...	80			81	
Cool Túra – Gőzfiú (Steamboy)	80			85	
Cool Túra – I Love Huckabees	80			86	
Cool Túra – Johnny English	80			82	
Cool Túra – José González: Veneer	80			91	
Cool Túra – Karányi: Digital Digital	80			91	
Cool Túra – Kemény Dió (Jawbreaker)	80			91	
Cool Túra – Ken Park	80			81	
Cool Túra – Képes kiadó, 2005	80			85	
Cool Túra – Kölykök (Kids)	80			81	
Cool Túra – Ladytron: Witching Hour	80			88	
Cool Túra – LCD Soundsystem: LCD Soundsystem	80			81	
Cool Túra – Madita: Madita	80			90	
Cool Túra – Magic Numbers	80			86	
Cool Túra – Martin Solveig	80			86	
Cool Túra – Motown Remixed	80			85	
Cool Túra – New Kids on the Block	80			83	
Cool Túra – Nirvana: MTV Unplugged in New York	80			90	
Cool Túra – Pi	80			87	
Cool Túra – Pofonok földje (Kung-fu Hustle)	80			88	
Cool Túra – Röyksopp	80			86	
Cool Túra – Sin City: A nehéz búcsú	80			88	
Cool Túra – Sufjan Stevens	80			86	
Cool Túra – Suigur Rós: Takk	80			88	
Cool Túra – Superchumbo	80			86	
Cool Túra – The Brand New Heavies:					
Allabouthefunk (Record Express)	80			82	
Cool Túra – The Paddingtons: First Comes First	80			89	
Cool Túra – The Unicorns: Who will cut our...	80			81	
Cool Túra – Vitalic: OK Cowboy	80			85	
Cool Túra – XIII A Pokol összes könnye	80			88	
Corvette	melléklet	PS2	K	86	
Crash Bandicott: The Wrath of Cortex	melléklet	PS2	K	86	
Crash Tag Team Racing	20	PS2	MT	89	7
Crash Tag Team Racing	68	PSP	T	90	6.5
Crash Tag Team Racing	20	XBOX	MT	89	7
Cricket 2005	10	XBOX	E	85	
Cricket 2005	10	PS2	E	85	
Crime Life: Gang Wars	22	PS2	MT	89	2.5
Crime Life: Gang Wars	22	XBOX	MT	89	2.5
Cyclone Circus	29	PS2	T	83	2
Dai Senryaku VII	66	XBOX	T	81	8
Dai Senryaku VII: Modern Military Tactics	melléklet	PS2	K	86	
Dance Dance Revolution Ultramix	melléklet	PS2	K	86	
Dark Summit	melléklet	PS2	K	86	
Darkstalkers Chronicle: The Chaos Tower	melléklet	PSP	K	87	
Darkwatch	18	PS2	MT	86	7
Darkwatch	18	XBOX	MT	86	7.5
Darkwatch	melléklet		P	86	
Dead to Rights	melléklet	PS2	K	85	
Dead to Rights II	16	XBOX	MT	83	6
Dead to Rights II	16	PS2	MT	83	6
Deathrow	melléklet	PS2	K	86	
Def Jam: Fight for NY	melléklet	GC	K	87	
Def Jam: Fight for NY	melléklet	PS2	K	85	
Def Jam: Fight for NY	melléklet	PS2	K	86	
Delta Force: Black Hawk Down	melléklet		P	86	
Delta Force: Black Hawk Down	22	XBOX	MT	86	6.5
Delta Force: Black Hawk Down	22	PS2	MT	86	6.5
Destroy All Humans!	26	XBOX	MT	85	6
Destroy All Humans!	26	PS2	MT	85	6
Devil Kings	48	PS2	T	90	6.5
Devil Kings	10	PS2	E	87	
Devil May Cry 3	melléklet		P	82	
Devil May Cry 3	26	PS2	T	82	8
Devil May Cry 3	melléklet	PS2	K	85	
Dezső mondja – Ice Dedi és Csipi	16			81	
Dice	37	PS2	T	91	3
Dog's Life	melléklet	PS2	K	85	
Donkey Kong Country 3	78	GBA	T	89	8
Donkey Kong: Jungle Beat	74	GC	T	81	4.5
Donkey Kong: King of Swing	76	GBA	T	81	6.5
Doom 3	60	XBOX	T	82	9
Doom 3: Resurrection of Evil	63	XBOX	T	88	9
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi	49	PS2	T	89	7.5
Dragon Ball Z: Sagas	59	XBOX	T	82	4
Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King	44	PS2	T	91	10
Driv3r	melléklet	PS2	K	86	
Dropship: United Peace Force	melléklet	PS2	K	85	
DT Racer	52	PS2	T	88	4
Dynasty Warriors 5	43	PS2	T	82	6.5
E3 2005 csajok	melléklet		P	84	
E3 2005 ismertető – 2K Games	18			84	
E3 2005 ismertető – Activision	21			84	
E3 2005 ismertető – Atari	23			84	
E3 2005 ismertető – Capcom	24			84	
E3 2005 ismertető – Crave	49			84	
E3 2005 ismertető – E3 Koktél	53			84	
E3 2005 ismertető – Eidos	52			84	
E3 2005 ismertető – Electronic Arts	26			84	
E3 2005 ismertető – Hip	50			84	
E3 2005 ismertető – Koei	50			84	
E3 2005 ismertető – Konami	29			84	
E3 2005 ismertető – Liquid szemével	54			84	
E3 2005 ismertető – Majesco	31			84	
E3 2005 ismertető – Martin szemével	54			84	
E3 2005 ismertető – Microsoft	6			84	
E3 2005 ismertető – Midway	33			84	
E3 2005 ismertető – Namco	34			84	
E3 2005 ismertető – Nintendo	14			84	
E3 2005 ismertető – Rockstar	49			84	
E3 2005 ismertető – Sci	51			84	
E3 2005 ismertető – Sega	36			84	
E3 2005 ismertető – Snk	51			84	
E3 2005 ismertető – Sony	10			84	
E3 2005 ismertető – Square Enix	38			84	
E3 2005 ismertető – Tecmo	46			84	
E3 2005 ismertető – THQ	44			84	
E3 2005 ismertető – Ubisoft	47			84	
E3 2005 ismertető – Vivendi	48			84	
E3 2005 Los Angeles	4			84	
Ed, Edd 'N Eddy	10	XBOX	E	87	
Ed, Edd 'N Eddy	10	PS2	E	87	
Ed, Edd 'N Eddy	10	GC	E	87	
Ed, Edd 'N Eddy: The Mis-Edventures	32	PS2	MT	89	5
Ed, Edd 'N Eddy: The Mis-Edventures	78	GBA	T	89	4
Ed, Edd 'N Eddy: The Mis-Edventures	32	XBOX	MT	89	5
Electroplankton	74	NDS	T	86	-
Enhusia Professional Racing	melléklet		P	83	
Enthusia Professional Racing	48	PS2	T	82	9
ESPN NBA 2K5	melléklet	PS2	K	86	
ESPN NBA 2K5	melléklet	PS2	K	85	
ESPN NFL 2K5	36	PS2	T	81	9
ESPN NHL 2K5	melléklet	PS2	K	86	
ESPN NHL 2K5	melléklet	PS2	K	85	
ESPN X Games Snowboarding	melléklet	PS2	K	85	
Everybody's Golf	71	PSP	T	86	8.5
Everybody's Golf	9	PS2	E	86	
Everybody's Golf	36	PS2	L	91	8
Everybody's Golf	melléklet	PSP	K	87	
Evil Dead: Regeneration	27	XBOX	MT	87	5
Evil Dead: Regeneration	27	PS2	MT	87	5
EyeToy: Antigrav	12	PS2	E	82	
EyeToy: Antigrav	70	T	PS2	84	6
EyeToy: Kinetic	38	PS2	T	86	9
EyeToy: Monkey Mania	35	PS2	T	82	7
EyeToy: Play 3	43	PS2	T	87	9
F1 Grand Prix	72	PSP	T	86	6
Fable: The Lost Chapters	66	XBOX	T	91	8
Fahrenheit	24	PS2	MT	87	9
Fahrenhe24	XBOX	MT	87	9	
Fahrenheit	melléklet	XBOX	V	87	
Fahrenheit	melléklet	PS2	V	87	
Fantastic 4	48	PS2	T	85	7
Fantastic Four	76	GBA	T	86	5.5

Far Cry Instincts	60	XBOX	T	87	9
Far Cry Instincts	melléklet	XBOX	K	88	
Fatal Frame III: The Tormented	36	PS2	T	90	7
Fatal Frame III: The Tormented	melléklet	PS2	K	91	
FIFA 06	44	PS2	T	86	9
FIFA 06	76	NDS	T	88	7
FIFA 2006	62	PS2	L	88	9
FIFA Street	23	PS2	MT	81	6.5
FIFA Street	23	XBOX	MT	81	6.5
FIFA Street 2	15	XBOX	E	91	
FIFA Street 2	15	GC	E	91	
FIFA Street 2	15	PS2	E	91	
FIFA Street 2	15	PSP	E	91	
FIFA Street 2	15	DS	E	91	
Fight Night Round 2	melléklet	GC	K	87	
Fight Night Round 2	melléklet	PS2	K	85	
Fight Night Round 2	melléklet	PS2	K	86	
Fight Night Round 2	30	PS2	T	81	8.5
Final Fantasy XII	14	PS2	E	91	
Final Fight Streetwise	15	XBOX	E	91	
Final Fight Streetwise	15	PS2	E	91	
Finding Nemo	melléklet	PS2	K	85	
Finding Nemo	melléklet	PS2	K	86	
Finding Nemo	melléklet	GC	K	87	
Fire Emblem: Path of Radiance	62	GC	T	89	8.5
Fired Up	69	PSP	T	86	6.5
Fisherman's Challenge	melléklet	PS2	K	85	
Ford Mustang – The Legend Lives	25	PS2	MT	86	5.5
Ford Mustang – The Legend Lives	25	XBOX	MT	86	5.5
Ford Vs. Chevy	49	PS2	T	91	5
Formula One 05	69	T	PS2	84	7
Forza Motorsport	52	XBOX	T	83	9.5
Free Emblem: The Sacred Stones	76	GBA	T	85	9
Freedom Fighters	melléklet	PS2	K	85	
Frogger: Ancient Shadow	29	XBOX	MT	88	4
Frogger: Ancient Shadow	29	PS2	MT	88	4
Frogger's Adventures: The Rescue	melléklet	PS2	K	85	
Full Spectrum Warrior	melléklet	PS2	K	86	
Full Spectrum Warrior	33	PS2	L	82	8
Fullmetal Alchemist 2: Curse of the Crimson Elixir	48	PS2	T	86	6.5
Futurama	melléklet	PS2	K	86	
Future Tactics: The Uprising	melléklet	GC	K	87	
Future Tactics: The Uprising	melléklet	PS2	K	86	
Future Tactics: The Uprising	melléklet	PS2	K	85	
Games Convention 2005 – Lipcse	6			86	
Gauntlet: Seven Sorrows	32	XBOX	MT	90	6
Gauntlet: Seven Sorrows	32	PS2	MT	90	6
Geist	64	GC	T	88	8
Genji	11	PS2	E	86	
Genji	52	PS2	T	87	7
Ghost in the Shell: Stand Alone Complex	70	PSP	T	89	4
Ghost Recon 2	melléklet	PS2	K	86	
Ghost Recon 2: Summit Strike	63	XBOX	T	86	8
Ghosthunter	melléklet	PS2	K	85	
Gladius	melléklet	GC	K	87	
Gladius	melléklet	PS2	K	85	
Gladius	melléklet	PS2	K	86	
Go! Sudoku	68	PSP	T	89	8
Goblin Commander: Unleash the Horde	melléklet	GC	K	87	
Goblin Commander: Unleash the Horde	melléklet	PS2	K	86	
God of War	13	PS2	E	82	
God of War	melléklet		P	83	
God of War	24	PS2	T	83	10
Goldeneye: Rogue Agent	melléklet	GC	K	87	
Goldeneye: Rogue Agent	melléklet	PS2	K	86	
Goldeneye: Rogue Agent	72	NDS	T	85	6
Goldeneye: Rogue Agent	melléklet	PS2	K	85	
Goldeneye: Rogue Agent	melléklet	NDS	K	87	
Gradius V	melléklet	PS2	K	85	
Grand Theft Auto: Liberty City Stories	72	PSP	T	90	10
Grand Theft Auto: Liberty City Stories 1. rész	melléklet	PSP	V	90	
Grand Theft Auto: San Andreas	melléklet	PS2	K	85	
Grand Theft Auto: San Andreas	67	XBOX	T	85	10
Grand Theft Auto: San Andreas 3. rész	melléklet	PS2	V	84	
Grand Theft Auto: San Andreas 4. rész	melléklet	PS2	V	88	
Gretzky NHL 06	55	PS2	T	90	6.5
Gretzky NHL 2005	melléklet	PS2	K	85	
Grooverider: Slot Car Thunder	melléklet	PS2	K	86	
Grooverider: Slot Car Thunder	melléklet	GC	K	87	
Growlanser Generations	melléklet	PS2	K	85	
Gun	34	XBOX	MT	89	8
Gun	34	PS2	MT	89	8
Gungriffon: Allied Strike	72	XBOX	T	81	5
Gunmetal	melléklet	PS2	K	86	
Half-Life	melléklet	PS2	K	85	
Half-Life 2	52	XBOX	T	89	9
Halo: Combat Evolved	melléklet	XBOX	TT	88	

Hardver Rovat – Bemutatkozik a Gameboy Micro	10			91	
Hardver Rovat – Handheld-Piaci Körséta	12			81	
Hardver Rovat – Sony PSP – Az első beny...	58			84	
Hardver Rovat – XBL: Dobozba zárt...	16			91	
Hardver-Szoftver Rovat – A videojáték csomagolás...1. rész	12			83	
Hardver-Szoftver Rovat – A videojáték csomagolás...2. rész	56			84	
Hardver-Szoftver Rovat – A videojáték csomagolás...3. rész	12			85	
Hardver-Szoftver Rovat – A videojáték élet audiophile élménye	16			87	
Harry Potter and the Goblet of Fire	74	NDS	T	89	6.5
Harry Potter and the Goblet of Fire	12	PS2	MT	89	8
Harry Potter and the Goblet of Fire	71	PSP	T	89	7
Harry Potter and the Goblet of Fire	12	GC	MT	89	8
Harry Potter and the Goblet of Fire	12	XBOX	MT	89	8
Harry Potter and the Goblet of Fire	melléklet	PS2	K	91	
Haunting Ground	32	PS2	T	81	8
Hello Kitty: Roller Rescue	67	XBOX	T	87	5
Hello Kitty: Roller Rescue	36	PS2	L	91	5
Hello Kitty: Roller Rescue	melléklet	GC	K	88	
Heroes of the Pacific	26	PS2	MT	88	6
Heroes of the Pacific	26	XBOX	MT	88	6
Hitman 2	melléklet	GC	K	87	
Hitman 2	melléklet	PS2	K	86	
Hitman: Contracts	melléklet	PS2	K	86	
Hot Shots Golf: Open Tee	melléklet	PSP	K	87	
Hulk	melléklet	PS2	K	86	
Hunter The Reckoning: Wayward	melléklet	PS2	K	85	
Hunter: the Reckoning	melléklet	PS2	K	86	
Hunter: The Reckoning – Redeemer	melléklet	PS2	K	86	
In the Groove	44	PS2	T	87	2
Iron Phoenix	56	XBOX	T	82	7
Jade Empire	66	XBOX	T	83	7
Jak X	38	PS2	T	88	8
Jak X	9	PS2	E	86	
James Bond 007: From Russia with Love	68	XBOX	L	91	7.5
James Bond 007: From Russia with Love	54	PS2	T	88	7
James Bond 007: From Russia with Love	8	XBOX	E	87	
James Bond 007: From Russia with Love	8	PS2	E	87	
James Bond 007: From Russia with Love	8	GC	E	87	
Játékterem történelem 1. rész	12			87	
Játékterem történelem 2. rész	12			88	
Játékterem történelem 3. rész	10			89	
Játékterem történelem 4. rész	12			90	
Játékterem történelem 5. rész	18			91	
Jimmy Neutron Boy Genius: Attack of the Twonkies	32	PS2	T	82	6.5
Juiced	20	PS2	MT	85	7
Juiced	20	XBOX	MT	85	7
Jurassic Park: Operation Genesis	melléklet	PS2	K	85	
Karaoke Revolution Volume 2	melléklet	PS2	K	85	
Kelly Slater's Pro Surfer	melléklet	GC	K	87	
Kelly Slater's Pro Surfer	melléklet	PS2	K	86	
Kessen 3	36	PS2	T	82	6.5
Key of Heaven	64	PSP	T	90	6
killer7	11	PS2	E	83	
killer7	11	GC	E	83	
killer7	18	PS2	MT	85	8
killer7	18	GC	MT	85	8
Kishírek a nagyvilágból – Internetes kereskedelem	8			81	
Kishírek a nagyvilágból – Játékok és gyermekek	12			91	
Kishírek a nagyvilágból – Mi újság arcade fronton ?	10			82	
Knights of the Temple 2	64	XBOX	T	91	7
Kya: Dark Lineage	melléklet	PS2	K	85	
L.A. Rush	24	XBOX	MT	88	6
L.A. Rush	24	PS2	MT	88	6
Land of Dead: Road to Fiddler's Green	60	XBOX	T	89	2
Legend of Kay	46	PS2	T	81	7
Legends of Wrestling	melléklet	GC	K	87	
Legends of Wrestling	melléklet	PS2	K	86	
Legend sof Wrestling	melléklet	PS2	K	85	
Lego Star Wars: The Video Game	74	GBA	T	83	7
Lego Star Wars: The Video Game	66	XBOX	L	85	7.5
Lego Star Wars: The Video Game	38	PS2	T	82	8
Lemmings	68	PSP	T	89	8
Lumines	melléklet	PSP	K	88	
Lumines	72	PSP	T	87	9
Madagascar	75	NDS	T	85	5
Madagascar	65	MT	XBOX	84	7.5
Madagascar	65	MT	PS2	84	7.5
Madden NFL 06	52	PS2	T	86	9
Madden NFL 2005	49	PS2	T	81	9
Magna Carta: Tears of Blood	46	PS2	T	90	7.5
Makai Kingdom	46	PS2	T	86	8
Manhunt	melléklet	PS2	K	85	
Mario & Luigi 2: Partners in Time	75	NDS	T	90	8.5

Mario Kart DS	melléklet		P	90	
Mario Kart DS	74	NDS	T	90	8
Mario Party 6	68	GC	T	82	6.5
Mario Party Advance	75	GBA	T	83	6
Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	melléklet	GC	K	88	
Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	70	PSP	T	89	4
Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	32	XBOX	MT	87	6.5
Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	32	PS2	MT	87	6.5
Maximum Chase	melléklet	PS2	K	86	
Medal of Honor: European Assault	28	GC	MT	85	7.5
Medal of Honor: European Assault	28	PS2	MT	85	7.5
Medal of Honor: European Assault	28	XBOX	MT	85	7.5
Medal of Honor: European Assault	melléklet		P	85	
Medal of Honor: Frontline	melléklet	PS2	K	85	
Medal of Honor: Rising Sun	melléklet	PS2	K	85	
Medievil Resurrection	melléklet	PSP	K	87	
Medievil Resurrection	73	PSP	T	86	6.5
Mega Man Anniversary Collection	71	XBOX	T	83	8
Mega Man Anniversary Collection	melléklet	PS2	K	85	
Mega Man Anniversary Collection	melléklet	PS2	K	86	
Mega Man X8	melléklet	PS2	K	85	
Mercenaries	melléklet	PS2	K	85	
Mercenaries	melléklet	PS2	K	86	
Metal Gear Acid	melléklet		P	89	
Metal Gear Acid	64	PSP	T	89	7.5
Metal Gear Solid	melléklet		P	84	
Metal Gear Solid 3	melléklet	PS2	TT	82	
Metal Gear Solid 3	melléklet		TT	83	
Metal Slug 4&5	35	PS2	MT	86	4.5
Metal Slug 4&5	35	XBOX	MT	86	4.5
Meteos	75	NDS	T	91	9
Michigan: Report from Hell	53	PS2	T	90	6
Midnight Club 3: Dub Edition	70	PSP	T	87	7
Midnight Club 3: Dub Edition	melléklet	PSP	K	88	
Midnight Club 3: Dub Edition	18	PS2	MT	83	7.5
Midnight Club 3: Dub Edition	18	XBOX	MT	83	7.5
Midtown Madness 3	melléklet	PS2	K	86	
Midway Arcade Treasures	30	PS2	MT	88	6
Midway Arcade Treasures	30	XBOX	MT	88	6
Mike Tyson Heavyweight Boxing	melléklet	PS2	K	86	
Minitesztek – Burnout 3	36			83	
Minitesztek – C&C	37			83	
Minitesztek – Fatal Frame	36			83	
Minitesztek – Final Fantasy X	36			83	
Minitesztek – Grand Theft Auto: San Andreas	37			83	
Minitesztek – Half-Life	36			83	
Minitesztek – Ico	37			83	
Minitesztek – Killzone	36			83	
Minitesztek – Mario Brothers 64 DS	37			83	
Minitesztek – Medal of Honor: Frontline	37			83	
Minitesztek – Metal Gear Solid	36			83	
Minitesztek – Mortal Kombat	36			83	
Minitesztek – Mr. Driller	36			83	
Minitesztek – Pro Evolution Soccer 4	37			83	
Minitesztek – Serious Sam	37			83	
Minitesztek – Shadow Hearts	37			83	
Minitesztek – Silent Hill 3	36			83	
Minitesztek – Splinter Cell	37			83	
Minitesztek – Street Fighter 2 Turbo	36			83	
Minitesztek – Timecrisis	37			83	
Mission Impossible Operation Surma	melléklet	PS2	K	86	
MLB 2006	melléklet	PS2	K	85	
MLB Slugfest: Loaded	melléklet	PS2	K	86	
Mobile Suit Gundam Seed: Never Ending Tomorrow	36	PS2	L	91	5
Mobile Suit Gundam: Gundam Vs. Zeta Gundam	30	PS2	T	85	6
Mobiltelefonos játéktesztek – Ancient Empires II	13			86	
Mobiltelefonos játéktesztek – Marc Ecko's Getting Up	12			86	
Mobiltelefonos játéktesztek – Zuma	12			86	
Mortal Kombat: Shaolin Monks	melléklet	XBOX	TT	88	
Mortal Kombat: Shaolin Monks	18	PS2	MT	87	8
Mortal Kombat: Shaolin Monks	melléklet	PS2	K	88	
Mortal Kombat: Shaolin Monks	melléklet	PS2	K	89	
Mortal Kombat: Shaolin Monks	melléklet	XBOX	K	88	
Mortal Kombat: Shaolin Monksmelléklet	PS2	TT	88		
Mortal Kombat: Shaolin Monks	18	XBOX	MT	87	8
Moto GP 3	60	XBOX	T	86	9
Motocross Mania 3	64	MT	XBOX	84	3.5
Motocross Mania 3	64	MT	PS2	84	3.5
MotoGP 4	68	T	PS2	84	8
Mr. Driller: Drill Spirits	74	NDS	T	82	5
MTX Mototrax	melléklet	PS2	K	85	
MTX Mototrax	melléklet	PS2	K	86	
Musashi Samurai Legend	46	PS2	T	82	6
MX Rider	melléklet	PS2	K	85	
MX Superfly	melléklet	GC	K	87	
MX Superfly	melléklet	PS2	K	85	
MX Unleashed	melléklet	PS2	K	86	
MX Unleashed	melléklet	PS2	K	85	
MX Vs. ATV Unleashed	19	PS2	MT	83	8
MX Vs. ATV Unleashed	19	XBOX	MT	83	8
Myst IV Revelation	54	XBOX	T	82	8.5
N-Gage játéktesztek – High Seize	8			88	
N-Gage játéktesztek – Mile High Pinball	8			88	
N-Gage játéktesztek – One	8			88	
N-Gage játéktesztek – Pathway to Glory: Ikusa Islands	8			88	
N-Gage játéktesztek – Rifts: Promise of Power	8			88	
Namco Museum 50th Anniversary	68	XBOX	L	91	6
Namco Museum Battle Collection	69	PSP	T	88	9
Nano-Breaker	50	PS2	T	81	5.5
Nano Breaker	melléklet	PS2	K	85	
Nanostry	77	NDS	T	91	7.5
Narc	24	PS2	MT	82	5.5
Narc	24	XBOX	MT	82	5.5
Nascar 06: Total Team Control	20	PS2	MT	87	8.5
Nascar 06: Total Team Control	20	XBOX	MT	87	8
Nascar 2005: Chase for the Cup	melléklet	PS2	K	86	
Nascar 2005: Chase for the Cup	melléklet	PS2	K	85	
Nascar 2005: Chase for the Cup	melléklet	GC	K	87	
Naval Ops: Warship Gunner	melléklet	PS2	K	85	
NBA 2K6	28	XBOX	MT	88	9
NBA 2K6	28	PS2	MT	88	9
NBA Ballers	melléklet	PS2	K	86	
NBA Live 06	70	PSP	T	90	9
NBA Live 06	38	PS2	T	87	8
NBA Live 2005	melléklet	PS2	K	86	
NBA Live 2005	melléklet	GC	K	87	
NBA Live 2006	10	XBOX	E	86	
NBA Live 2006	10	PS2	E	86	
NBA Live 2006	62	PS2	L	88	8
NBA Street Showdown	74	PSP	T	87	8
NBA Street V3	22	XBOX	MT	81	9
NBA Street V3	22	PS2	MT	81	9
Need for Speed Most Wanted	32	XBOX	MT	88	9
Need for Speed Most Wanted	32	PS2	MT	88	8.5
Need for Speed Most Wanted	75	NDS	T	89	2
Need for Speed Most Wanted	melléklet		P	88	
Need for Speed Most Wanted 5-1-0	67	PSP	T	89	7.5
Need for Speed Underground	melléklet	GC	K	87	
Need for Speed Underground	melléklet	PS2	K	86	
Need for Speed Underground 2	72	NDS	T	85	7
Need for Speed Underground 2	melléklet	NDS	K	87	
Need for Speed Underground Rivals	73	PSP	T	87	8
Neo Contra	melléklet	PS2	K	85	
NFL Street 2	melléklet	PS2	K	86	
NFL Street 2	melléklet	PS2	K	85	
NFL Street 2	48	PS2	T	81	8.5
NFL Street 2	melléklet	GC	K	87	
NFL Street 2 Unleashed	72	PSP	T	87	7.5
NHL 06	66	XBOX	L	87	8
NHL 06	56	PS2	T	86	8
NHL 2006	11	PS2	E	85	
NHL 2006	11	XBOX	E	85	
NHL 2K6	21	PS2	MT	87	8.5
NHL 2K6	21	XBOX	MT	87	8.5
Ninja Gaiden	melléklet	PS2	K	86	
Ninja Gaiden Black	melléklet	XBOX	K	88	
Ninja Gaiden Black	63	XBOX	T	87	9.5
Ninja Gaiden Black	melléklet	XBOX	TT	88	
Nintendogs	melléklet		P	87	
Nintendogs	76	NDS	T	87	9
Nintendogs: Chiuahua and Friends	melléklet	NDS	K	87	
Nintendogs: Dachshund and Friends	melléklet	NDS	K	87	
Nintendogs: Labrador and Friends	melléklet	NDS	K	87	
O2	8	PS2	E	87	
Oddworld Stranger's Wrath	melléklet	PS2	K	86	
Okami	10	PS2	E	85	
One Piece: Grand Battle	45	PS2	T	87	6.5
Oni	melléklet	PS2	K	85	
Onimusha: Dawn of Dreams	melléklet		P	91	
Onimusha: Dawn of Dreams	58	PS2	T	91	9
Onimusha: Drawn of Dreams	11	PS2	E	85	
Operation Flashpoint: Elite	54	XBOX	T	89	3
Outlaw Golf 2	melléklet	PS2	K	86	
Outlaw Tennis	34	XBOX	MT	86	6.5
Outlaw Tennis	34	PS2	MT	86	6.5
Outlaw Volleyball Remix	melléklet	PS2	K	86	
Outlaw Volleyball Remix	32	PS2	L	85	6.5
Outrun 2	melléklet	PS2	K	86	
Pac-Man World 3	31	XBOX	MT	90	6.5
Pac-Man World 3	31	PS2	MT	90	6.5
Pac-Pix	74	NDS	T	85	6
Pac-Pix	melléklet	NDS	K	87	
Pariah	50	XBOX	T	83	7
Peter Jackson's King Kong	24	XBOX	MT	89	8

Peter Jackson's King Kong	73	PSP	T	91	5
Peter Jackson's King Kong	24	PS2	MT	89	8
Peter Jackson's King Kong 1. rész	melléklet	PS2	V	91	
Peter Jackson's King Kong 1. rész	melléklet	XBOX	V	91	
Phantom Dust	64	XBOX	T	82	7
Phoenix Wright: Ace Attorney	74	NDS	T	91	9
Pikmin 2 2. rész	melléklet	GC	V	84	
Pilot Dawn: Behind Enemy Lines	54	PS2	T	85	5.5
Pinball Hall of Fame – The Gottlieb Collection	melléklet	PS2	K	85	
Pinball Hall of Fame – The Gottlieb Collection	melléklet	PS2	K	86	
Pirates of the Caribbean	melléklet	PS2	K	86	
Playboy: The Mansion	20	XBOX	MT	81	6
Playboy: The Mansion	20	PS2	MT	81	6
Playstation 3: Kérdések és válaszok...	4			90	
Pokemon Dash	73	NDS	T	82	5
Polarium	74	NDS	T	82	7.5
Predator: Concrete Jungle	14	PS2	MT	83	7
Predator: Concrete Jungle	14	XBOX	MT	83	7
Prince of Persia: Revelations	69	PSP	T	90	6.5
Prince of Persia: The Two Thrones	melléklet	PS2	K	91	
Prince of Persia: The Two Thrones	24	PS2	MT	90	7.5
Prince of Persia: The Two Thrones	24	XBOX	MT	90	8
Prisoner of War	melléklet	PS2	K	86	
Pro Evo Soccer 5	66	PSP	T	89	9
Pro Evolution Soccer 5	16	XBOX	MT	89	9.5
Pro Evolution Soccer 5	16	PS2	MT	89	9.5
Project Eden	melléklet	PS2	K	85	
Project Gotham Racing	melléklet	PS2	K	86	
Project Minerva Professional	30	PS2	T	83	4
Project Rub	71	NDS	T	82	9
Project Snowblind	56	XBOX	T	81	8
Project Snowblind	33	PS2	L	82	7
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	melléklet	PS2	K	86	
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	melléklet	PS2	K	85	
Psychonauts	74	T	XBOX	84	8.5
Psychonauts	32	PS2	L	85	8
Pursuit Force	11	PSP	E	86	
Pursuit Force	68	PSP	T	87	7.5
Quantum Redshift	melléklet	PS2	K	86	
Radiata Stories	46	PS2	T	87	8.5
Rainbow Six 3: Black Arrow	melléklet	PS2	K	86	
Rallisport Challenge	melléklet	PS2	K	86	
Ratchet Gladiator	50	PS2	T	89	7
Ratchet: Deadlocked	11	PS2	E	87	
Rayman DS	77	NDS	T	82	5.5
Rayman Hoodlum's Revenge	79	GBA	T	89	7
RC Revenge Pro	melléklet	PS2	K	85	
Red Faction II	melléklet	PS2	K	85	
Red Faction II	melléklet	PS2	K	86	
Red Faction II	melléklet	GC	K	87	
Red Ninja: End of Honor	52	PS2	T	82	2
Red Ninja: End of Honor	32	PS2	L	85	4
Reign of Fire	melléklet	PS2	K	86	
Resident Evil 4	36	PS2	T	87	9
Resident Evil 4	11	PS2	E	86	
Resident Evil 4	melléklet	PS2	TT	88	
Resident Evil 4	melléklet	PS2	TT	91	
Resident Evil 4	melléklet	PS2	K	88	
Resident Evil 4	melléklet	GC	K	88	
Resident Evil 4 2. rész	melléklet	GC	V	83	
Resident Evil 4 2. rész	melléklet	GC	V	82	
Resident Evil Outbreak File #2	34	PS2	T	83	6
Ridge Racer	74	NDS	T	85	4
Ridge Racer	67	PSP	T	86	9
Ridge Racer	melléklet	NDS	K	87	
Ridge Racer	melléklet	PSP	K	87	
Rise of the Kasai	54	PS2	T	86	7
Robotech: Invasion	melléklet	PS2	K	86	
Robots	33	PS2	L	82	6
Robots	64	XBOX	T	81	3
Robots	76	GBA	T	83	5
Rocky	melléklet	GC	K	87	
Rocky	melléklet	PS2	K	86	
Rogue Ops	melléklet	PS2	K	86	
Roland Garros 2005	53	PS2	T	86	7.5
Romance of the Three Kingdoms X	50	PS2	T	86	7.5
Romancing Saga	44	PS2	T	88	6.5
RTX Red Rock	melléklet	PS2	K	85	
Rumble Racing	melléklet	PS2	K	85	
Rune: Viking Warlord	melléklet	PS2	K	85	
Saint Seiya: Chapter Sanctuary	50	PS2	T	85	4
Samurai Jack: The Amulet of Time	77	GBA	T	89	7.5
Samurai Shodown V	69	XBOX	T	91	6
Samurai Western	melléklet		P	85	
Samurai Western	34	PS2	T	85	6
Savage Skies	melléklet	PS2	K	85	
Scaler	melléklet	PS2	K	85	
Scaler	melléklet	PS2	K	86	
Scar – Squadra Corse Alfa Romeo	29	PS2	MT	87	7
Scar – Squadra Corse Alfa Romeo	29	XBOX	MT	87	7
Scooby-Doo! Night of 100 Frights	melléklet	GC	K	87	
Scooby-Doo! Night of 100 Frights	melléklet	PS2	K	86	
Scooby-Doo! Night of 100 Frights	melléklet	PS2	K	85	
Scooby-Doo! Unmasked	28	PS2	MT	87	6
Scooby-Doo! Unmasked	28	XBOX	MT	87	6
Scrapland	70	XBOX	T	83	5
Seablade	melléklet	PS2	K	86	
Secret Weapons over Normandy	melléklet	PS2	K	86	
Sega Classic	25	PS2	T	83	5
Serious Sam	melléklet	PS2	K	86	
Serious Sam 2	60	XBOX	T	88	8
Shadow of Hedgehog	22	PS2	MT	90	5
Shadow of Hedgehog	melléklet		P	90	
Shadow of Hedgehog	22	XBOX	MT	90	5
Shadow of Rome	34	PS2	T	81	8
Shadow of the Colossus	34	PS2	T	88	10
Shark Tale	melléklet	GC	K	87	
Shark Tale	melléklet	PS2	K	86	
Shark Tale	melléklet	PS2	K	85	
Shattered Union	58	XBOX	T	89	6
Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga	26	PS2	T	83	8.5
Shining Force Neo	48	PS2	T	89	6
Shining Tears	30	PS2	T	82	6
Shrek 2	melléklet	GC	K	87	
Shrek 2	melléklet	PS2	K	85	
Shrek 2	melléklet	PS2	K	86	
Shrek Superslam	28	PS2	MT	91	6
Shrek Superslam	28	XBOX	MT	91	6
Silent Line: Armored Core	47	PS2	T	86	7
Singstar 80's: Final International Tracklist	44	PS2	T	87	7.5
Singstar Pop	70	T	PS2	84	7.5
Ski Racing 2006	68	XBOX	L	91	7
Sly 2: Band of Thieves	melléklet	PS2	K	85	
Sly 3	11	PS2	E	87	
Sly 3: Honor Among Thieves	56	PS2	T	88	9
Sniper Elite	62	PS2	L	88	7
Sniper Elite	57	PS2	T	87	7.5
Sniper Elite 1. rész	melléklet	XBOX	V	89	
Sniper Elite 1. rész	melléklet	PS2	V	89	
Sniper Elite 2. rész	melléklet	PS2	V	90	
Sniper Elite 2. rész	melléklet	XBOX	V	90	
Socom 3: U.S. Navy Seals	46	PS2	T	89	8.5
Soldier of Fortune II: Double Helix	melléklet	PS2	K	86	
Sonic Gems Collection	53	PS2	T	88	7
Sonic Heroes	melléklet	GC	K	87	
Sonic Heroes	melléklet	PS2	K	86	
Soul Reaar 2	melléklet	PS2	K	85	
SoulCalibur 3	50	PS2	T	88	9
Spartan Total Warrior	melléklet	PS2	K	89	
Spartan Total Warrior	22	PS2	MT	88	9
Spartan Total Warrior	melléklet		P	88	
Spartan Total Warrior	22	XBOX	MT	88	9
Spawn: Armageddon	melléklet	PS2	K	85	
Spawn: Armageddon	melléklet	GC	K	87	
Special Forces: Nemesis Strike	62	XBOX	T	82	7
Spider-Man 2	70	PSP	T	87	6.5
Spider-Man 2	melléklet	PSP	K	88	
Spider-Man 2	77	NDS	T	82	6.5
Spikeout: Battle Street	55	XBOX	T	82	5
Splashdown	melléklet	PS2	K	86	
Splinter Cell	melléklet	PS2	K	86	
Splinter Cell: Chaos Theory	melléklet	NDS	K	87	
Splinter Cell: Chaos Theory	18	PS2	MT	82	9
Splinter Cell: Chaos Theory	18	XBOX	MT	82	9.5
Splinter Cell: Chaos Theory	73	NDS	T	85	5
Spy Vs Spy	63	XBOX	T	83	4
Spy Vs Spy	32	PS2	L	85	4
SpyToy	10	PS2	E	86	
SSX On Tour	20	PS2	MT	88	8.5
SSX On Tour	69	PSP	T	89	8.5
SSX On Tour	melléklet	PS2	K	89	
SSX On Tour	20	XBOX	MT	88	8.5
Star Wars Jedi Academy II: Jedi Outcast	melléklet	PS2	K	86	
Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy	melléklet	PS2	K	86	
Star Wars Republic Commando	melléklet		P	81	
Star Wars Republic Commando	70	XBOX	T	81	8.5
Star Wars: Battlefront	melléklet	PS2	K	85	
Star Wars: Battlefront	melléklet	PS2	K	86	
Star Wars: Battlefront 2	70	PSP	T	90	6.5
Star Wars: Battlefront 2	21	XBOX	MT	89	9
Star Wars: Battlefront 2	21	PS2	MT	89	8
Star Wars: The Clone Wars	melléklet	PS2	K	86	
Star Wars: The Clone Wars	melléklet	PS2	K	85	
Starsky & Hutch	melléklet	PS2	K	86	

State of Emergency	melléklet	PS2	K	86	
Steel Battalion	melléklet	PS2	K	86	
Stella Deus: The Gate of Eternity	44	PS2	T	83	9
Still Life	melléklet	XBOX	V	84	
Still Life	64	XBOX	T	83	7.5
Stolen	66	XBOX	L	85	6
Stolen	44	PS2	T	82	5
Suikoden 4	melléklet		TT	83	
Suikoden 4	melléklet	PS2	TT	82	
Suikoden 4	melléklet		TT	84	
Suikoden Tactics	44	PS2	T	89	8
Super Mario 64 DS	70	NDS	T	82	9
Super Monkey Ball Deluxe	66	XBOX	L	87	8
Superbikes TT	32	PS2	T	83	8
Superman: Shadow of Apokolips	melléklet	PS2	K	85	
Superman: The Man of Steel	melléklet	PS2	K	86	
Supermario Strikers	61	GC	T	90	7.5
SW Episode III: Revenge of the Sith	62	MT	PS2	84	5.5
SW Episode III: Revenge of the Sith	62	MT	XBOX	84	5.5
Swat: Global Strike Team	melléklet	PS2	K	86	
Swing Away Golf	melléklet	PS2	K	85	
Szoftver Rovat – A videojátékok értékelhető...	14			82	
Szoftver Rovat – A videojátékok irreveláns...	8			85	
Szoftver Rovat – Sötét háttér előtt	16			86	
Taito Legends	31	XBOX	MT	88	7
Taito Legends	31	PS2	MT	88	7
Tak: The Great Juju Challenge	30	XBOX	MT	87	8
Tak: The Great Juju Challenge	30	PS2	MT	87	8
Tak: The Great Juju Challenge	melléklet	GC	K	88	
Tecmo Classic Arcade	57	XBOX	T	90	7
Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battlenexus	melléklet	PS2	K	85	
Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battlenexus	melléklet	PS2	K	86	
Tekken 5	24	PS2	T	81	10
Tekken 5	melléklet		P	81	
Tenchu: Fatal Shadows	melléklet	PS2	K	85	
TH3 Plan	56	PS2	T	91	5
TH3 Plan 1. rész	melléklet	PS2	V	91	
The Bard's Tale	melléklet	PS2	K	85	
The Cat in the Hat	melléklet	PS2	K	85	
The Chronicles of Narnia: The Lion...	18	XBOX	MT	89	8
The Chronicles of Narnia: The Lion...	melléklet	PS2	K	91	
The Chronicles of Narnia: The Lion...	18	PS2	MT	89	8
The Elder Scrolls III: Morrowind	melléklet	PS2	K	86	
The Getaway: Black Monday	melléklet	PS2	K	85	
The Godfather	14	PS2	E	91	
The Godfather	14	X360	E	91	
The Godfather	14	XBOX	E	91	
The Godfather	14	PSP	E	91	
The Haunted Mansion	melléklet	PS2	K	86	
The Haunted Mansion	melléklet	GC	K	87	
The Incredible Hulk: Ultimate Destruction	30	XBOX	MT	86	8.5
The Incredible Hulk: Ultimate Destruction	30	PS2	MT	86	8.5
The Incredibles	melléklet	GC	K	87	
The Incredibles	melléklet	PS2	K	85	
The Incredibles	melléklet	PS2	K	86	
The Incredibles: Rise of the Underminer	30	PS2	MT	90	6.5
The Incredibles: Rise of the Underminer	30	XBOX	MT	90	6.5
The Legend of Zelda: Four Swords Adventures	75	GC	T	81	7
The Legend of Zelda: Örök mese, felnőtt(ebb) formában	10	GC	E	83	
The Legend Of Zelda: The Wind W. 4. rész	melléklet	GC	V	89	
The Legend Of Zelda: The Wind W. 5. rész	melléklet	GC	V	90	
The Lord of the Rings: Tactics	66	PSP	T	90	7
The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring	melléklet	PS2	K	86	
The Lord of the Rings: The Return of the King	melléklet	PS2	K	89	
The Lord of the Rings: The Return of the King	melléklet	PS2	K	86	
The Matrix: Path of Neo	melléklet	PS2	K	91	
The Matrix: Path of Neo	14	PS2	MT	89	8
The Matrix: Path of Neo	14	XBOX	MT	89	8.5
The Nightmare Before Christmas	62	PS2	L	88	6.5
The Punisher	melléklet	PS2	K	86	
The Punisher	melléklet	PS2	K	85	
The Simpsons: Hit & Run	melléklet	GC	K	87	
The Simpsons: Hit & Run	melléklet	PS2	K	86	
The Simpsons: Hit & Run	melléklet	PS2	K	85	
The Sims 2	26	XBOX	MT	89	7
The Sims 2	26	PS2	MT	89	7
The Sims 2	72	PSP	T	91	5
The Sims: Bustin' Out	melléklet	PS2	K	85	
The Spongebob Squarepants Movie	melléklet	PS2	K	85	
The Suffering	melléklet	PS2	K	86	
The Suffering: Ties That Bind	8	XBOX	E	86	
The Suffering: Ties that Bind	melléklet	PS2	K	89	
The Suffering: Ties that Bind	18	PS2	MT	88	7.5
The Suffering: Ties that Bind	18	XBOX	MT	88	7.5
The Suffering: Ties That Bind	8	PS2	E	86	
The Urbz: Sims in the City	73	NDS	T	82	7
The Warriors	30	XBOX	MT	89	8
The Warriors	30	PS2	MT	89	8

Tiger Woods PGA Tour	76	NDS	T	82	4.5
Tiger Woods PGA Tour 06	melléklet	PS2	K	89	
Tiger Woods PGA Tour 06	34	XBOX	MT	87	8.5
Tiger Woods PGA Tour 06	9	GC	E	86	
Tiger Woods PGA Tour 06	9	PS2	E	86	
Tiger Woods PGA Tour 06	34	PS2	MT	87	8.5
Tiger Woods PGA Tour 06	9	XBOX	E	86	
Tim Burton's The Nightmare Before Christmas	36	PS2	T	86	8
Timesplitters: Future Perfect	28	PS2	T	81	8
Toca Race Driver 2	73	PSP	T	88	7.5
Tokyo Game Show 2005	4			87	
Tomb Raider: The Angel of Darkness	melléklet	PS2	K	85	
Tony Hawk's American Wasteland	33	PS2	MT	89	7
Tony Hawk's American Wasteland	33	XBOX	MT	89	7
Tony Hawk's Underground	melléklet	PS2	K	86	
Tony Hawk's Underground 2	melléklet	PS2	K	86	
Tony Hawk's Underground 2	melléklet	PS2	K	85	
Top Gear: Dare Devil	melléklet	PS2	K	85	
Torino 2006	30	PS2	MT	91	5.5
Torino 2006	30	XBOX	MT	91	5.5
Total Overdose	36	PS2	L	91	8
Total Overdose	65	XBOX	T	87	8
Total Overdose	melléklet	PS2	K	89	
Trace Memory	melléklet	NDS	K	87	
Trapt	50	PS2	T	90	7
True Crime: New York City	36	XBOX	MT	89	5
True Crime: New York City	36	PS2	MT	89	5.5
Twisted Metal: Head-On	72	PSP	T	88	8
UEFA Champions League 2004-2005	18	PS2	MT	81	7
UEFA Champions League 2004-2005	18	GC	MT	81	4.5
UEFA Champions League 2004-2005	18	XBOX	MT	81	7.5
Ultimate Spider-Man	14	PS2	MT	88	8
Ultimate Spider-Man	14	XBOX	MT	88	8
Unreal Championship 2: The Liandai Conflict	66	XBOX	T	82	10
Unreal Championship 2: The Liandai Conflict	melléklet		P	82	
Untold Legends: Brotherhood of the Blade	71	PSP	T	87	9
Untold Legends: Brotherhood of the Blade	melléklet	PSP	K	88	
Urban Reign	melléklet	PS2	K	91	
Urban Reign	44	PS2	T	90	8
Van Helsing	melléklet	PS2	K	86	
Van Helsing	melléklet	PS2	K	85	
Virtua Tennis: World Tour	71	PSP	T	88	8
Virtual Pool – Tournament Edition	66	XBOX	L	85	7
Wallace and Gromit: Curse of the Were-Rabbit	29	XBOX	MT	91	7
Wallace and Gromit: Curse of the Were-Rabbit	29	PS2	MT	91	7
Warioware Touched!	72	NDS	T	82	9
We Love Katamari	38	PS2	T	90	9.5
We Love Katamari	melléklet	PS2	K	91	
Wild Arms Alter Echo Code: F	melléklet	PS2	TT	91	
Wild Arms Alter Echo Code: F	43	PS2	T	90	8
Wild Arms: 4th Detonator	52	PS2	T	91	7
Winback: Covert Operations	melléklet	PS2	K	85	
Winnie the Pooh's Rumbly Tumbly Adventure	34	PS2	T	82	5
Winnie the Pooh's Rumbly Tumbly Adventure	77	GBA	T	81	6
Wipeout Pure	66	PSP	T	86	9
Wipeout Pure	melléklet	PSP	K	87	
Without Warning	10	PS2	E	86	
Without Warning	50	PS2	T	87	7
Without Warning	10	XBOX	E	86	
World Poker Tour	54	PS2	T	90	6.5
World Rally Championship	75	PSP	T	87	5.5
World Series of Poker	68	XBOX	L	91	6.5
World Tour Soccer	melléklet	PSP	K	87	
World Tour Soccer	68	PSP	T	86	7
World Tour Soccer 2005	melléklet	PS2	K	85	
Worms 4: Mayhem	24	XBOX	MT	86	5
Worms 4: Mayhem	24	PS2	MT	86	5
Worms Mayhem	12	XBOX	E	82	
Worms Mayhem	12	PS2	E	82	
Wrath Unleashed	melléklet	PS2	K	85	
WRC Rally Evolved	48	PS2	T	88	9
WWE Wrestlemania 21	62	XBOX	T	83	4.5
X-Men Legends II: Rise of Apocalypse	35	XBOX	MT	87	8
X-Men Legends II: Rise of Apocalypse	35	PS2	MT	87	8
X-Men Legends II: Rise of Apocalypse	melléklet	GC	K	88	
X-Men: Next Dimensions	melléklet	PS2	K	85	
X-Men: Next Dimensions	melléklet	PS2	K	86	
Xbox 360 Bemutató	14			90	
Xenosaga Episode II: Jenseits von Gut und Böse	melléklet		P	87	
Xenosaga Episode II: Jenseits von Gut und Böse	58	PS2	T	87	7.5
Yoshi Touch & Go	72	NDS	T	83	7
Yoshi's Universal Gravitation	77	GBA	T	83	8
YS: The Ark of Napishtim	48	PS2	T	87	7
Zatch Bell!: Mamodo Battles	48	PS2	T	91	5
Zathura	27	XBOX	MT	90	5
Zathura	27	PS2	MT	90	5
Zone of the Enders	melléklet	PS2	K	85	

PETER JACKSON'S KING KONG: THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE (PS2 / XBOX) VÉGIGJÁTSZÁS 2. (BEFEJEZŐ) RÉSZ

12. FEJEZET – A KANYON

Haladj előre az ösvényen, majd a fegyverekkel vagy egy dárdával szedd le a dobozt, és vedd magadhoz a két pisztolytárat. Öld meg a szakadéknál az óriásdenevéreket, majd óvatosan kelj át az ingatag deszkákon. A túloldalt balra a vékony perem mentén haladj tovább. Mielőtt Átkelnél az újabb deszkákon, menj el jobbra és kapd fel a hullánál a snipert a lőszerekkel. Ahogy rálépsz a deszkákra, az óriásdenevérek neked támadnak, úgyhogy hátrálj a falnak, és ne féld használni a snipert. Balra a perem mentén haladj tovább, amíg el nem érsz egy barlangba. Onnan kiérve fantasztikus látványban lesz részed, ugyanis egy egész Apatosaurus csorda ballag el előtted. De a jelek szerint igen sokan lehetnek, és látszólag körbe-körbe járnak, mert valahogy nem akarnak elfogyni. Az útvonal mentén balra haladva eljutsz egy tüzes edényhez. Fogj egy dárdát, és gyújtsd fel szemben a lépcső előtt a bozótost, de állj hátrébb mert a tűzben össze fog dőlni néhány tartógerenda is. Menj fel a lépcsőn, majd balra a sziklafal mentén haladj tovább. A hídnál Carl segítségkiáltását hallod. A túloldalt menj a vízeséshez, vedd fel a ládából a sniper töltényeket, majd menj be balra a kis járatba. Bent a barlangban óriás százlábúak ólálkodnak, szóval csak óvatosan menj be a vízbe, mert a mélyebb részeken úszva nem fogsz tudni lőni, ha rád támadnak. A vízből kievickélve törd át a két torlaszt, és legyen gondod a fél tucat százlábúra. Az utolsó részlegben balra lesz a továbbvezető út. Bent újabb százlábúak várnak rád, a szentély jelegű szobros szúk helységbe érve pedig skorpiók és denevérek lesznek. Ha kifogytál, lesz bőven dárda a szobroknál. A helység végében jobbra kéne átkelned a deszkákon, de a helység tele van pókokkal és százlábúakkal. Kapj fel egy dárdát, és szúrjál fel balra a pici tavacskában egy kis őshalacskát, majd hajítsd a csalit a deszkák alá, te pedig rohanj át a túloldalra. Akkor se állj meg, ha egy százlábú közben megharapna.

13. FEJEZET – EZERLÁBÚ

Törd át a torlaszt, majd a snipereddel védd meg a többieket a százlábúaktól a túloldalon. Indulj el balra a sziklafal mentén, majd a deszkáknál küzdj meg a denevérekkel. Mivel egy-egy újratöltés között túl sokan támadnak rád, érdemes az első denevért mindig egy csonttal a sziklafal mellett leteríteni. Rohanj át a deszkákon, és ahol sniper muníciót találsz, nézzél le, és meglátod a többieket. Fedezd őket, amíg kinyitják lent a kaput. Leginkább a kapu alatt átbújó óriásrákokra legyen gondod, akik be akarják húzni az odújukba Hayes-t, vagy Carlt. Irány tovább a járatba, bent pedig irtsd ki a százlábúakat és a denevéreket. A vízesésnél kapj fel egy dárdát, és törd át a torlaszt, majd ugorj a vízbe. Gyorsan gyere ki a partra bal oldalt, és onnan tisztítsd meg a terepet a százlábúaktól. Kicsivel arrébb már meglátod a többieket a kapu előtt, csak sajnos egy barlangi tó választ el titeket. Szedd fel a sniper muníciót, majd várd meg, amíg egyenként kimásznak a rákocskák, ezutánússzál át a túlpartra, és küzdj meg a százlábúakkal is. Most szükséged lesz a második karra hogy kinyithassátok a kaput. A kart a helység bejáratánál jobbra a sarokban találod, de hogy a bozótostól hozzáférhess, tűzre lesz szükséged. Menj vissza a kis vízeséshez, kelj át rajta, és ha felnézel egy megpillantasz egy tüzes koponyát. Szedd le egy dárdával, majd miután az alatta lévő edény is meggyulladt, gyújts meg egy dárdát. A dárda persze kialudna, ha átvinnéd a vízesés alatt, ám balra találsz egy kis rést, amin át meggyújthatod egy jól célzott hajítással a benti edényt is, ha eltalálod innen egy lángoló dárdával. Bent fogj egy újabb dárdát, gyújtsd meg, és innentől már szabad a pálya a bozótosig. Vedd fel a kart, helyezd bele az oszlopba, majd forgasd el.

14. FEJEZET – BRONTOSAURUS

A kapun túl pont az Apatosaurus-ok ösvényét keresztezitek, de hiába is futtok keresztül rajta, ugyanis szemben a továbbvezető utat egy újabb bozótos állja el. Carl egyenes eufórikus állapotba kerül, ahogy filmezi a csodálatos hosszú nyakú őshüllőket, és közben szajkózza, hogy majd most jól megmutatja a sok kétkedő kritikusnak odahaza, akik nem hittek benne, hogy mekkora filmet fog forgatni. Amúgy érdekes, hogy a játékban még „Bronto"-knak hívják őket, ami persze logikus is, hiszen a film elvileg valamikor a '30-as években játszódik, és akkor meg valóban Brontosaurus volt az Apatosaurus hivatalos neve.

A továbbjutáshoz megint tűzre lesz szükséged, így kénytelen leszel a hatalmas Apatosaurusok lábai között futkározva valahogy eljutni a célig. Balra találsz egy dobozt municióval, amire szükséged is lesz, ugyanis közben kisebb Europtorok és nagyobb Velociraptorok tűnnek fel a 20-30 tonnás növényevők lábai között. Jobb oldalt az emelkedőkön haladva, illetve a vízben nem tudnak megtámadni, de jó pár fenevadat kell leterítened, míg el nem jutsz végre a tüzes szentélyig. Egy kisebb vízesést kell megkerülnöd, hogy hozzájuthass, és itt a probléma, ugyanis visszafelé kialudna a tűz a dárdádon, így edénytől edényig hajítva viheted csak tovább a tüzet. Na most visszafelé nem lesz egy gyalog-galopp a hazaút, ugyanis szinte biztos, hogy ki fogsz fogyni a munícióból, és nagyon jönnek rád a kisebb fenevadak. Szerencsére vannak checkpointok, de a vízben maradva nem tudnak elkapni. Ha eljutottál a kőrakásig középen, onnan már az Apatosaurusok is újra megindulnak, így már könnyebben el tudsz menekülni a ragadozók elől a hatalmas lábak között szlalomozva. Carlékhoz visszatérve sietned kell, ugyanis a közelben fekvő Apatosaurus teteme nem jókedvében terült el a földön, hanem egy hatalmas T-Rex (a játékban V-Rex) közeleg. Gyorsan gyújtsd fel a bozótost Carléknál, majd nyomás be a járatba, mert a a V-Rex megindul utánatok mindent szétzúzva maga mögött.

15. FEJEZET – JIMMY

Verd le a dobozt a kötélről, és szedd fel a sniper muníciót. Carl azon morfondírozik, hogy milyen jól hangozna , ha elnevezné Kongot király Kongnak, vagyis King Kongnak. Hayes-nek közben fontosabb dolgokon jár az esze, nevezetesen, hogy a völgy felé vegyük az irányt, ugyanis a völgyben biztosan van folyó, és ahol van folyó, ott állatok is vannak. A vízeséstől kezdve sorozatosan rátok is támadnak egymást váltakozva Euraptor és denevér falkák. Nehogy ott felejtsd a muníciót. A völgyben továbbhaladva meghalljátok egy túlélőnek, Jimmy-nek a hangját. Bajban van, úgyhogy rohanjatok a segítségére a szűk átjárón át. Lődd le körülötte az Euraptorokat, de vigyázz, mert közben jobbról nektek is fognak támadni egy páran. Több hullámban fognak rohamozni a fenevadak Jimmy-re és rátok is. Kissé már tényleg bizarrnak tartom, hogy Carl még ilyenkor is rám szól, hogy a küzdelem közben a kamera útjába állok :).Szemben találsz egy ládát sniper municióval. Jimmy a folyón úszik fel egy tutaj jellegű építményen, te pedig kövesd Carlékat a folyó mentén. Az út elkanyarodik, nektek meg be kell ugrani a vízbe, ekkor pedig felfigyeltek rá, hogy követnek titeket a bennszülöttek, de még nem támadnak rátok. Egy zárt helyiségre érve bezárul mögöttetek a kapu, a szemben lévő pedig kinyílik. A bennszülöttek csapdát állítottak nektek. Rengeteg kisebb Euraptor özönlik be a kapun, de ne pazarold feleslegesen a muníciót, inkább hajigálj csontokat, az is bőven megteszi. Készülj fel, hogy végül egy igen nagyra termett Velociraptor fog berontani. A kapun áthaladva a bennszülöttek tüzes dárdákkal ostromolnak, felégetve ezzel az utunkat elzáró bozótost. Köved Hayes-ékat, de vigyázz a tüzes dárdákra, és szükség esetén égesd fel a bozótost. A folyóhoz visszajutva találkoztok Jimmy-vel, és egy újabb Euraptor hordával. Ugorj fel Jimmy mellé a tutajra, Hayes és Carl a másikon fog követni. A partmentén néhány Euraptor követ titeket, de a bennszülötteket leráztátok. Jimmy közben elmeséli, hogy ő az egyetlen túlélő, mindenki más meghalt.

16. FEJEZET – A FOLYÓN

Lődd le a folyón az úszkáló százlábúakat. Miután elhaladtatok a fahíd alatt, a távolból bennszülöttek dobálóznak megint tüzes dárdákkal. Próbáld meg felégetni a kisebb hidak a alatt a bozótost, hogy összedőljenek a tartó gerendák, a bennszülöttek pedig a vízbe essenek. Közben persze figyelj a százlábúakra és később denevérek is feltűnnek. A tutajon végtelen sok dárdát találsz, és egy állandóan égő fáklyát kikötve. Az erősebb áramlat után újabb támadás várható a bennszülöttek részéről, ismét a hidat kell ledönteni egy jól célzott hajítással. Közben a V-Rex is elkezdett követni titeket a part mentén.

17. FEJEZET – ÁRAMLATOK

Tartsd szemmel a hatalmas fenevadat, ugyanis egyáltalán nem vagytok biztonságban a folyón. Először (a folyó folyási irányába tekintve) jobbról fog támadni. A kellő pillanatban vagy hajíts a fejébe egy dárdát, vagy használd a fegyveredet. Ezután a folyóba fog ugrani a ragadozó, majd felbukkan egy másik V-Rex is, aki először balról fog követni titeket. Állandóan tartsd szemmel őket, és mindig csak abban a pillanatban lődd fejbe őket, ha éppen támadni készülnek. Az erősebb áramlatnál denevérek is rátok támadnak, amelyeket ha ügyesen célozva eltalálsz, a friss hús szagával nyerhettek egy kis időt. Carl szokás szerint csak a filmjével törődik. Egy idő után egy alagúthoz értek, mely látszólag biztonságot nyújt, ám az egyik V-Rex megkerüli, így a túloldalt előbukkanva halálos csapdába kerültök, de ekkor az útjába ugrik Kong, kezében Annnel.

18. FEJEZET – A HARC

Most megint Kong irányítását veheted a kezedbe. Először is helyezd biztonságba Annt, majd támadd meg a V-Rexet. Gyengítsd le néhány ütéssel, majd próbáld meg aktiválni az agresszív módot. ha sikerült, onnantól már könnyedén elintézheted. ha a földre került, próbáld meg az X/A gyors nyomkodásával szétfeszíteni az állkapcsát. Ann közben elmenekült a kapun át, de szerencsétlenségére pont két V-Rex közé került. Emeld fel a torlaszt, majd törd be a kaput. Ugrálj fatörzsről fatörzsre, faltól falig, míg el nem érsz egy nagyobb platformra, ahol nagyobb Velociraptorok támadnak rád. Ez sem lesz sokkal nehezebb, mint az előbb a V-Rex-szel. Ugrálj tovább fatörzsről-fatörzsre, míg el nem jutsz a két V-Rex-hez. Ez most elég kemény dió lesz, így próbálj meg a Körrel/B-vel elkapási mozdulatokat is előhozni. Vigyázz, hogy egyik ragadozót se engedd Ann közelébe, és ahogy az előbb, itt is ugyanaz a cél, az agresszív mód aktiválása, és a fenevadak állkapcsának kitörése.

19. FEJEZET – MOCSARAK

Újra Jacknél az irányítás. Jobbra a bozótosban egy láda, ám ha nem volt nálad tüzes dárda a tutajon, akkor nem érheted el. Keljetek át a kisebb tavon, de közben végig figyeld az őskrokodilokat. Denevérek is támadhatnak, ezek jó csalinak szolgálhatnak, amíg ti átértek. A nagyobb tóhoz érve először menj át te rajta, míg Hayes fedez téged, aztán te fedezd őket a túlpartról. Legalább 3-an támadnak rád, és legalább 5-en Hayes-ékre. Carl közben megint a kamerájáért aggódik. A járaton túl újra a vízbe kényszerültök, és újabb őskrokodilok támadna rátok. A terv szerint meghint neked kéne előre menned. Ne is nagyon pazarold a muníciót, csak ha muszáj. Ha megtámadnak, hátrálj addig, amíg Hayes le nem lövi a krokodilokat. Ha denevért látsz, lődd le, hogy eltereld a krokodilok figyelmét. A partra érve találsz muníciót, így segíthetsz Hayes-nak fedezni a többieket. Az ösvényen továbbhaladva denevérek támadnak rátok, megint inkább dárdákat és csontokat használj. Az újabb helyszínre érve egyensúlyozz fel a kőrakáson, gyújts meg egy dárdát, és gyújtsd fel a bozótost. Közben persze legyen gondod a denevérekre, és maradj fent, hogy megint fedezhesd a többieket, amíg átkelnek a tavon. Ha átértek, nyugodtan átmehetsz te is, Hayes fedezni fog.

20. FEJEZET – V-REX ÁLTAL ÜLDÖZVE

Megint Kongot irányítod. Vedd fel Annt, majd mássz fel az oszlopszerű képződményre, és tedd le a lányt, aki hídon átkelve, és a bozótost maga előtt elégetve továbbfut. Intézd el a Velociraptorokat és a denevéreket, és ne felejtsd el aktiválni az agresszív módot. Mássz fel az érdes falrészen, és eredj Ann nyomába. Útközben Velociraptorokkal kell megküzdened, míg a vízesésnél el nem éred Annt. Bármennyien is támadnak rád, sose hagyd sokáig egyedül a lányt. Ha felkaptad, ugrálj tovább a fatörzseken és az érdes sziklafalakon. Egy széle peremre felérve zsákutcába kerülsz, ugyanis a továbbvezető utat, amely ér érdes sziklafal tetején van, szúrós ágak zárják el. Törd be a kaput, és engedd be Annt a tűzhöz, de utána védd meg a rá támadó Velociraptoroktól. Kapd fel a lányt, másszál fel az oszlopszerű képződményre, és ott engedd el. Ann felperzseli a bozótost, és vele együtt a szúrós ágakat is. Ekkor denevéreket támadnak meg. Ha legyőzted őket, mászd meg az érdes sziklafalat, és menj Ann után. Amíg ő jobbra a peremen fut, addig te baloldalt a szilfal mentén fatörzseken lengedezve kövesd. Pechére a lány megint V-Rexek közé keveredik, úgyhogy siess. A kapuhoz érve gyorsan válts át agresszív üzemmódba, söpörd arrébb a Velociraptorokat, és néhány könnyed pofonnal terítsd le a V-Rex-et, majd törd ki az állkapcsát. Emeld arrébb a reteszt a kapu elől, majd törd be. Ann a szikla szélén éppen a mélybe ugorni kényszerül, mert egy V-Rex pont felfalni készül, ám ekkor Kong elkapja a kezét kinyújtva. Ekkor Kongot lövés éri, ugyanis Hayes-ék éppen akkor toppannak be, és azt hiszik, hogy Kong bántani akarja a lányt.

21. FEJEZET – A TÖRZS

Most Jacket irányítod. Végre elérkezett a híres „fatörzs jelenet". A társaiddal tehetetlenül figyelitek, ahogy Kong közeledik, megragadja a fatörzset, amin álltok, és elkezdi forgatni. Carl már megint csak ámulva próbál forgatni. Akárhogy is helyezkedsz, mindenképpen le fogsz zuhanni a mélybe. Lent a többiek hangjára térsz magadhoz. Ugorj be a kis patakba, és ússzál a folyás irányába. A többiekhez képest a túloldalon érsz partot. Carl totális letargiába esett, ugyanis odaveszett a drága kamerája, így minden hiába volt. Hayes nem akar itt rostokolni, így elindulnak a csapattal. Te is indulj el a túloldalon, aztán majd később valahol összefuttok. Hirtelen Ann sikolyára lesztek figyelmes.

22. FEJEZET – A BENNSZÜLÖTTEK

Megint Kongot irányítod. Egy kapuval szemben állva bennszülöttek támadnak rátok. Tüzes dárdákat hajigálnak, közben pedig Velociraptorok is előkerülnek. Tedd le Annt, aki megbújik egy szikla mögött. A Körrel / B-vel kapjál fel néhány tárgyat, vagy Velociraptort, és hajítsd a bennszülöttekhez. Ha tiszta a terep, emeld fel a torlaszt a kapu elől, majd törd be. Kapd fel Annt, lengedezz a völgybe, majd törjél szét mindent ami az utadba kerül, a bennszülötteket pedig söpörd arrébb. Ugrándozz tovább a szakadéknál, majd a zsákutcába érve erezd szabadon Annt, aki felmászik a hídra, és meggyújtja fent a bozótost, hogy megint eltűnjenek az útból a szúrós ágak. Közben legyen gondod a denevérekre, és az odújukból előbújó tüzed dárdás bennszülöttekre is. Az Annre támadó denevéreket elhajított farönkökkel semlegesítheted. Ha szabad a pálya, mássz fel az érdes sziklafalon. Ugrabugrálj előre a lépcsőkön, majd a kapunál tedd le Annt, és told arrébb a reteszt. Ekkor egy V-Rex tőr át a kapun, Kong pedig majdnem lezuhan a mélybe. Ann elrohan le a lépcsőkön, a V-Rex pedig utána.

23. FEJEZET – ANN MEGMENTÉSE

Újra Jackkel vagy. Ahogy megkapod az irányítást fuss előre, ahogy csak tudsz. A folyónál fordulj balra, majd a vízbe leérve haladj végig a patakban. Annt beszorította a fenevad a bozótosba, úgyhogy sietned kell. Balról kerüld meg a bozótost, és kapj fel egy dárdát, majd hajíts a szörny fejébe, hogy eltereld a figyelmét. Ekkor Ann balra menekül a nagyobb helyiségbe, és megpróbálja kinyitni a kaput. Addig te próbáld meg magadra vonni végig a V-Rex figyelmét. Körözgess az oszlopos építmények között, és dobálgasd a fejét dárdával. Ann körülbelül akkor képes végre kinyitni a kaput, amikor az utolsó menedéket is ledönti a V-Rex. Rohanj be, de ne állj meg, hanem a bozótostól balra a kis járaton át haladj tovább. A szűk völgybe érve Ann lent próbál menekülni, te pedig balra a peremen haladsz felfelé. Közben a V-Rex is átverekedi magát a törmelékeken, és csaknem elkapja Annt. Rohanj oda a perem széléhez, és húzd fel a lányt, aki tréfásan megjegyzi, hogy „milyen érdekes módja ez egy leány kezének a megkéréséhez" :). Végre találkoztok a többiekkel, Hayes-szel és Jimmy-vel. Úgy látszik Carl hátramaradt siratni a kameráját.

24. FEJEZET – A BARLANGBAN

Ann szomorúan értesül a hírekről, miszerint mindenki más halott. Kövesd a többieket a barlangrendszerben. A kis patakban haladva halljátok, amint Kong kint tombol, és keresi Annt. A kis réseken közben nyomon követ titeket az óriásgorilla. Ann nem fél Kongtól, és közben kísérletet is tesz rá, hogy bemutassa neki Jacket.

25. FEJEZET – VENATOSAURUS

A barlangból kiérve rohanjatok előre a kapuhoz fel a lépcsőkön. Vedd fel a puskát a ládából, és készülj fel egy tucatnyi Velociraptor támadására. Természetesen folyamatoson használj dárdákat és csontokat is. Később két nagyobb ragadozó is feltűnik, saccra Albertosaurusok (a játékban fantázianéven Venatosaurus), ugyanis külsőleg a „zsarnokgyíkok" családjába tartozik. A kaput bozótos állja el, és hiányzik egy kar. Kövesd Annt, aki mutatja neked az utat a tűzhöz. Balra a barlangokba fog vezetni, keresztül patakokon és járatokon. Néhány százlábútól eltekintve odafelé nem lesz gond. A vízeséshez érve ugorj le a tüzes edényhez, és küzdj meg az óriásrákokkal. Gyűjts meg egy dárdát és hajítsd fel a vízesés melletti edényhez. Gyere fel, és útközben minden edényt gyújtsál meg. Visszafelé komoly ellenállásra számíthatsz óriásrákok és százlábúak terén. Ügyelj rá, hogy Ann végig mögötted legyen. A kapuhoz visszaérve gyújtsd fel a bozótost, majd indulj el egy kart keresni. Jobbra a másik vízesés felé indulj. Bent a barlangban százlábúak és Velociraptorok acsarkodnak, hagyjad, had tegyék csak. Ráérsz a győztest lerendezni. A járat végében balra égesd fel bozótost, és öld meg a maradék szörnyet. A helység végében megtalálod a kart. Vissza a kapuhoz.

26. FEJEZET – SÁRBAN

A kapun túl egy csapat Eoraptor támad rád, de legalább van itt egy dobozban gépfegyver is. A továbbvezető utat bozótos blokkolja, úgyhogy jussál el a tűzhöz. Csak a vízen keresztül tudsz menni, de visszafelé jöhetsz a fa alatt, amennyiben felszúrsz egy szitakötőt a dárdádra, és eltereled a pókok figyelmét. Égesd fel a bozótost, és haladj tovább, míg a vízparthoz nem érsz. Menj fel a deszkára, és onnan fedezd a többieket, míg át nem érnek a túlpartra, majd kelj át te is. Menj be a járatba, majd onnan kiérve a kőrakásnál menjetek fedezékbe a denevérek elől, és egyenként szedd le őket. A vízbe érve megpillantjátok a kapitányt, aki közben folyamatosan köröz körülöttetek a repülőjével. A parton Eoraptorok várnak, de lesz ott sniper muníció is. A vízben közben őskrokodilok is megtámadhatják a csapatot, tehát ne távolodj el a többiektől. Az ösvényt követve megint vízbe kényszerültök, amíg egy torlaszhoz nem értek. Törd át, és bent is törjetek utat magatoknak. Sajnos végig víz alatt lesztek, így folyamatosan támadnak majd az őskrokodilok. Átlósan balra lesz majd a továbbvezető út. Konkrétan egy lépcsőig kell eljutni.

27. FEJEZET – KONG HÍVÁSA

A repülőgép hangját halva mindannyian elkezdtek kifelé szaladni , majd a vízen átgázolva meg is pillantjátok az éppen landoló hidroplánt. Nagy az öröm, ám ekkor megjelenik egy V-Rex, a gépnek meg el kell menekülnie. Fuss ahogy csak tudsz a többiek után, ne állj meg, ne fordulj még, még akkor sem, ha egyszer megharap a V-Rex. A hely ahova kerültetek azonban csak átmenetileg biztonságos, vagyis csapdába kerültetek. Ann meggyőzi a többieket, hogy egyetlen esélyük, ha hívják Kongot. Ehhez a lánynak fel kell másznia az építményekre, és meg kell gyújtania a jelzőtüzeket. Közben pedig neked kell elvonni a V-Rex figyelmét. Rengeteget körözgess az oszlopok között. Az egyiknél találsz extra muníciót. Használj nagyon gyakran dárdákat is. A legtanácsosabb, ha megpróbálod a denevéreket lelőni, hogy a friss hússal elterelď a figyelmét a fenevadnak. Végre megjelenik Kong, aki felkapja Ann-t, de Hayes túlreagálja a dolgot, és beleereszt egy sorozatot. A V-Rex közben megindul Kong felé, és kis híján halálra tiporja Hayes-t. A fenevad nekiront Kongnak, aki Annnel együtt a mélybe zuhan.

28. FEJEZET – KONG SEGÍT

Eljött a végső leszámolás ideje. Mutasd meg végre a V-Rexeknek, hogy Konggal nem szokás szórakozni. Helyezd biztonságba Annt, majd adj néhány pofont a V-Rexnek. Távolodj kicsit arrébb, hogy aktiválhasd az agresszor móduszt. Ha sikerült, egy-két pofon, és mér ki is törheted az őshüllő állkapcsát. Legyen gondod a denevérekre is ezután, de Annt sajnos felkapja egy óriás repülő őshüllő. Told arrébb a torlaszt, majd törd be a kaput, és kövesd őket egészen a fészekig. Ott sorra verd le a kisebb denevéreket, és ahogy már egyszer korábban is, most is pontosan készülj fel arra a pillanatra, amikor az óriás repülő őshüllő pont neked akar rontani. Ketten is lesznek, de ha sikerül aktiválni az agresszor módot, nem lesz gond. Ezután mássz fel Annhez, told arrébb a torlaszt, törd be a kaput, majd a lányt felkapva haladj tovább. A lávafolyamos völgyben vigyázz, mert nem időzhetsz korlátlan ideig az oszlopszerű képződményen. Ha onnan kiértél, sajnos egy tágas völgybe érsz, ahol három V-Rex is vár rátok. Ugorj le, helyezd biztonságba Annt, majd készülj fel a harcra. A vízesésnél a fatörzsnél könnyedén átlendülhetsz egyik oldalról a másikra, elegendő időt nyerve ahhoz, hogy aktiválhasd az agresszor módot. Onnan már tényleg csak kétháron pofon az állkapocs

feszítésig. Kapd fel a lányt, majd menj a völgy végébe, told arrébb a reteszt, és törd be a kaput.

29. FEJEZET – A REPÜLŐHÖZ

Újra Jackéknél. Szomorú pillanatok következnek. Hayes Jimmy karjaiban hal meg. Jimmy könnyelműen kirohan, mire Velociraptorok karmai közé kerül. Sorozd meg a fenevadakat, majd irány a kapu. Forgassátok el az oszlopokat. A túloldalt kövesd Jimmy-t, és légy nagyon éber, mert vagy egy tucatnyi Velociraptor és denevér fog nektek támadni. Balra lesz muníciós láda ám az egész utat bozótos zárja el, de jobbra két tüzes szentélyt is fogsz találni. Végül elértek a repülőhöz, de csak Jimmy tart a kapitánnyal. Jack megmássza a hegyet, ahol sejtik, hogy Kong lehet.

30. FEJEZET – A FÉSZEKHEZ

Törd szét a muníciós ládát, és menny tovább a vízeséséhez. Ott lődd le a denevéreket, majd kelj át a tavon, hogy eljuss a szemben lévő lépcsőkhöz. Azt elérve további két denevér ront neked. Rajtuk kívül többet azonban már nem feltétlenül tanácsos lelőni, pl. a falatozó denevér a léleknek sem árt. Egyszerűen rohanj fel, és a lépcső tetején balra törd át a torlaszt. A járaton végighaladva, és a vízből kievickélve, egy lépcsőn felmászva egy 1 oszlopos kapuhoz érsz. Lent egy Albertosaurus koslat, de sajna ahogy megölöd, jön egy újabb is. Az egyiket azért nem árt leteríteni. Sorozd meg a kaputól dárdákkal, és eresz bele annyi golyót, amennyi csak van. Sajnos még így sem biztos, hogy sikerül megölni. Rohanj le jobb oldalt a kis építményhez, de ne állj meg az oszlopok mögött, mert rögvest ledönti őket a fenevad. Szedd fel a muníciót, és most már tényleg próbáld meg lelőni az őshüllőt. A másodikra ne pazarold a golyót, de így legalább már ki tudod cselezni. Megfelelő időben ugorj le, és rohanj át szembe a kis építményhez, ahol a tűz lobog. Fogj egy dárdát, és gyújtsd fel vele hátul a bozótost. Ha nagyon akarod megsorozhatod pár égő dárdával a második ősgyikot is. Készülj fel egy gyors sprintre, és rohanj hátul a magaslathoz. Bal és jobb oldalt is lesz egy-egy lépcső, amin feljuthatsz rá. Fent a csontváznál szúrj fel egy férget, és csalogasd el a pókokat majd kapd fel a kart. Ha nagyon akarod a végtelenségig dobálgathatod innen a második Albertosaurust, amíg meg nem ölöd, de felesleges, Inkább időzíts jól, és a karral a kezedben rohanj vissza a kapuhoz. Fordítsd el az oszlopot, lépj be, majd jobbra törd át a torlaszt, és menj be a járatba.

31. FEJEZET – KONG FÉSZKE

Törd át a torlaszt, fordulj balra a peremen, és törd szét a muníciós ládát. Rohanj fel a lépcsőn, és csak azokra a denevérekre lőj, akik rád támadnak. Három lépcsőt kell megmásznod mindig balra tartva. Ha sikerült átverekedned magad a fészken, és bejutottál a barlangba, ott már csak fordulj jobbra, míg egy patakba nem érsz. Ott már csak végi kell evickélned, és már meg is pillantod Annt és Kongot. Kong Éppen durmol, úgyhogy csak halkan. Annt kijelölve suttoghatsz hozzá. A sziklákat megkerülve beugrik hozzád a vízbe, és mér osonnátok is ki, de egy vízi szörny ugrik elő a vízből, mire Ann felsikolt, Kong pedig felriad.

32. FEJEZET – HARC A FÉSZEKBEN

Konggal kell megküzdenünk a vízi szörnnyel. Pontosabban nem eggyel, hanem tucatnyival. Egyszerű, agresszor mód, majd néhány pofon. Hogy kivégezhessük őket, fel kell kapnunk őket, és akár a tetemükkel is püfölhetjük a többi vízi szörnyet. Nem kell az összest megölni, hogy továbbengedjen a játék, elég csak néhányat.

33. FEJEZET – SZABADSÁG!

Jackék menekülnek. Kövesd Annt, majd ugorj utána a perem széléről a folyóba. Lent, miután magadhoz tértél evickélj Annhez a tutajra, és haladjatok lefelé a folyón. Éppen békésen mesél róla Ann, hogy Kong egyáltalán nem szörny, és hogy el kéne már menni erről a szigetről, hiszen nem ide valók, amikor majdnem felborul a tutaj. Kong megérkezett.

34. FEJEZET – KONG ÁLTAL VADÁSZVA

Kövesd Annt végig a barlangban. Kívülről hallatszik közben Kong tombolása. A barlangból kiérve ismerős helyszínre érkezel. Kövesd Annt az óvóhelyig. Két ragadozó küzd egymással, ám egyértelmű, hogy a nagyobb Albertosaurus győz. Az oszlopos óvóhelyről, és a kifogyhatatlan csontváznál könnyedén leterítheted még ez a nagy őshüllőt is. Szemben a másik óvóhelyen találsz tüzet, amivel felperzselheted hátul a bozótost. Közeledtek a dzsungel kijárata felé. Kong közben lépten-nyomon feltűnik egy pillantásra.

35. FEJEZET – VISSZA

Ann dögevők szagát érzi. És már meg is pillantunk egy Velociraptort. Bújjatok el balra a kőrakás mögött, te pedig készülj a dárdáknál. Három jól irányzott hajítás kell a leterítéséhez. Utána találd el balra a bozótos felett a tüzes koponyát. Lent több Eoraptor, denevére, és egy újabb Velociraptor támad rátok. Az előbbi kettőhöz elég egyetlen jól irányzott hajítás. Kövesd Annt a dzsungel bejáratához, ahol ismét találkozunk a bennszülöttekkel, akik lesznek oly kedvesek, és felperzselik nekünk a bozótost.

36. FEJEZET – VISSZA A FALUBA

Fogj egy dárdát és gyújtsd meg. Kövesd Annt, majd perzseld fel előttetek a bozótost. Ann elvezet titeket a falhoz. Az oltárhoz érve a lány megkér, hogy maradj ott, amíg ő felmászik a hídra, és ledob egy kötelet. Valahogy gyanúsan csendes minden. Jack éppen valami érzelgőst akarna mondani, amikor hirtelen kiderül, hogy csapdába estek. Annt felhúzzák a hídon, és elviszik a bennszülöttek.

37. FEJEZET – KONG FOGLYUL EJTÉSE

Ekkor megérkezik Kong, akinek máris átveheted az irányítását. Kapaszkodj fel a hídra, majd lendülj át a kapuhoz, és törd be. Bent minden zúzzál szét, és az összes bennszülöttet söpörd el. Fogsz találni egy újabb kaput, amely előtt a torlaszt viszont csak akkor tudod eltolni, ha már egyetlen bennszülött sem hajigál. Tehát minden fatörzsön lendülj végig, hogy minden platformra feljuss, és az összes bennszülöttet likvidálhasd. Ha már senki sem zavar, a Kört / B-t sűrűn nyomkodva már arrébb tudod lökni a reteszt, és betörheted a kaput A túloldalt újabb szánalmas próbálkozást tesznek a bennszülöttek, hogy feltartsanak. ha elintézted őket és a kis szúrós csapdáikat, törd be a harmadik kaput is, és lendülj át a lávás völgyben Annhez. Az oszlopszerű képződményen engedd el, hogy felperzselje a szúrós ágakat, így már fel tudsz mászni az érdes falon, persze csak miután megint magadhoz veheted Annt. A szűk völgyön végighaladva már várnak ránk a matrózok, akik csapdát állítottak Kongnak. Kloroformos üvegcsékkel dobálják meg, mire Kong teljesen elszédül. Habár Jack tiltakozik, hogy hagyják abba, mert Ann Kong vállán ül, a háttérben csak Jack eufórikus kacaját hallani, aki láthatólag újra a régi. Kong még szétzúz néhány csónakot, majd felhelyezi Annt egy platformra, és elalszik.

38. FEJEZET – KONG A FÖLDÖN

Ebben a fejezetben nem történik semmi különleges. Jacket irányíthatod, de más dolgod nincsen, mint odamenni Annhez, és közben hallgatni Carl hatalmas világraszóló terveit, pl. hogy mennyi pénzt fog keresni Kong mutogatásával. Közben megcsodálhatod teljes életnagyságban Kongot, amint a parton durmol.

39. FEJEZET – NEW YORK UTCÁIN

Kong bőrében. Az óriásgorillát New Yorkba szállították, és már kint is áll a színpadon láncba verve.

Kénytelen vagy végighallgatni Carl izgalmas felkonferáló szövegét, majd egyszer csak elhúzzák a függönyt, és ott állsz rivaldafényben, a sok-sok villogó fényképezőgép és kamera előtt. Kezdj el erőlködni, és ha nagyon gyorsan nyomkodod az X / A gombot, kitörhetsz a láncokból. Sikoltozás, menekülés, amerre látsz. Az utcán nem a járókelők bántalmazása a célod, bár ha akarod megteheted. Koncentrálj a rendőrkocsikra, illetve a később felbukkanó harci gépjárművekre. Amikre még gondod lehet, azok a fényszórós gépfegyveresek. A házfalakon ugyanúgy tudsz közlekedni, mint a sziklafalakon. Továbbjutni a rácsos barikádok áttörésével tudsz. Lesz egy kulcsfontosságú barikád, amely elől egy buszt kell elemelned, de balra és jobbra lesz egy-egy idegesítő fényszórós gépfegyveres. Mivel elérni nem feltétlenül tudod őket, kapj fel egy kocsit, és hajítsd hozzájuk. A túloldalon ne menj be egyik mellékutcába se, mert lelőnek. Fuss tovább, amíg körbe nem vesznek, majd ekkor előbukkan a tömegből Ann. Kong felkapja a vállára, te pedig kezd el megmászni az Empire State Buildinget.

40. FEJEZET – AZ EMPIRE STATE BUILDING

Mássz fel teljesen az épület tetejére, majd a csúcsáról elnyújtózva kelő időben kapj a repcsik után Közben ügyesen forgolódj, nehogy eltaláljanak. Körül-belül 5-6 eltalált gép után, jön a bejátszás, ahogy Kong elveszíti az erejét, ránéz Annra, majd lezuhan.

41. FEJEZET – KONG HALÁLA (42. FEJEZET = CREDITS)

Itt már csak egy rövid bejátszás következik, amint a járókelők Kong teteme köré gyűlnek. Az egyik rendőr rájuk szól, hogy nincsen néznivaló, a repülők lelőtték, vége van. Erre jön Clark, és elmondja a híres mondatot, hogy nem repülők, hanem a „Szépség ölte meg a Szörnyeteget".

Ezután már nincs más dolgod, mint meglesni a sok-sok megnyílt extrát.

Az igazat megvallva elejétől a végégig élveztem a King Kong végigjátszását, csak kár, hogy a végére nagyon elkorcsosodtak a küldetések, hiszen az elején még nagyon fantáziadúsak és, tartalmasak voltak. Tetszett a realisztikus megvalósítás, és a sok-sok egyedi ötlet, no meg nem utolsó sorban az igen látványos dinós környezet. Véleményem szerint mindenképpen érdemes egyszer végigjátszani, de sajnos elég valószínűnek tartom, hogy többször már nem ül neki az ember.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu